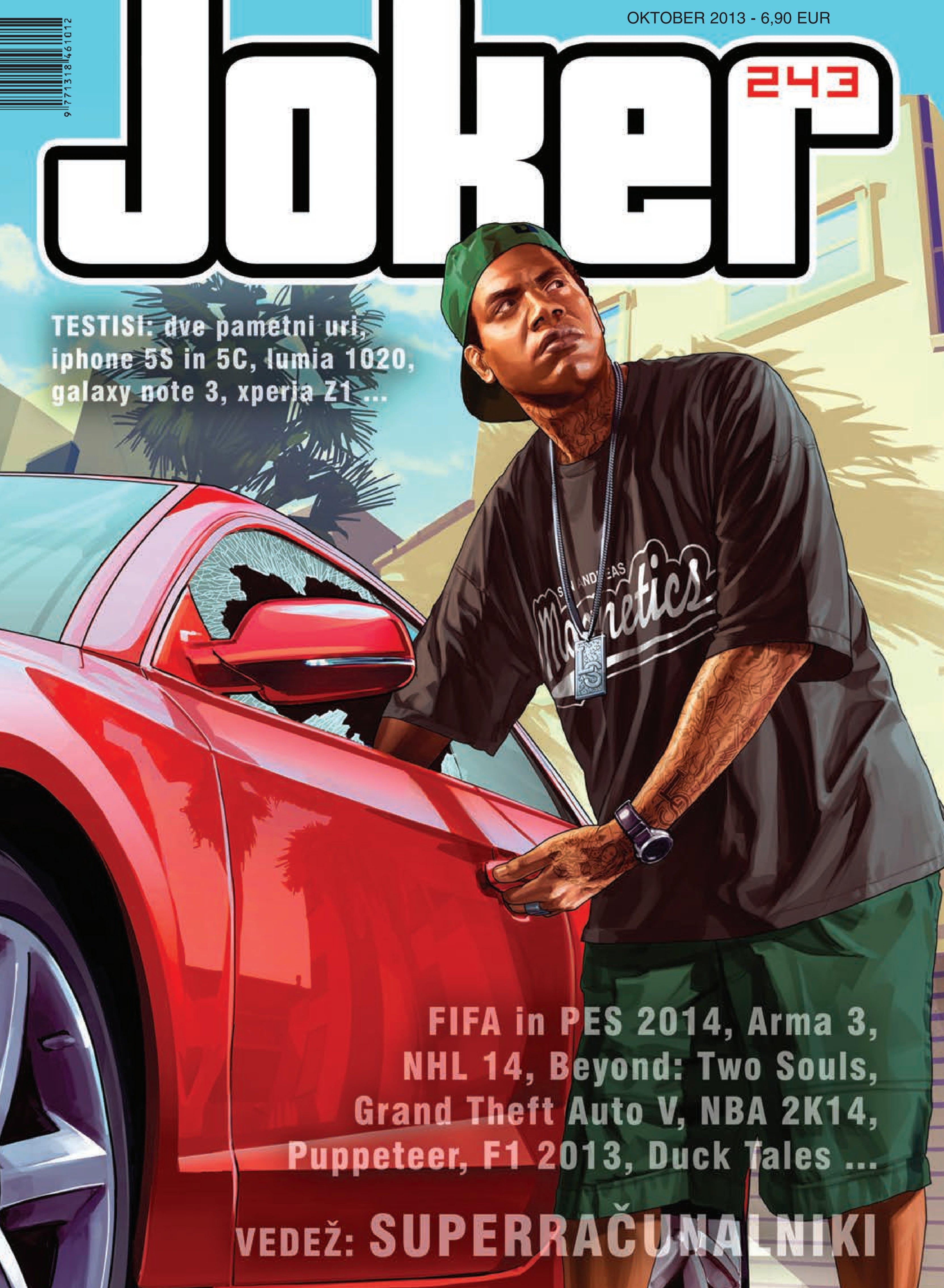


OKTOBER 2013 - 6,90 EUR
Joker
243
TESTISI: dve pametni uri, iphone 5S in 5C, lumia 1020, galaxy note 3, xperia Z1 ...
FIFA in PES 2014, Arma 3, NHL 14, Beyond: Two Souls, Grand Theft Auto V, NBA 2K14, Puppeteer, F1 2013, Duck Tales ...
VEDEŽ: SUPERRAČUNALNIKI

STALLONE SCHWARZENEGGER

NAJSTROŽJE VAROVANI ZAPOR VSEH ČASOV

NIHČE NE MORE POBEGNITI SAM

NAČRT
ZA POBEG

FILM MIKAELA HAFSTROMA SYLVESTER STALLONE ARNOLD SCHWARZENEGGER "ESCAPE PLAN" JIM CAVIEZEL CURTIS "50 CENT" JACKSON VINNIE JONES TER VINCENT D'ONOFRIO IN AMY RYAN ZASEDBA ANNE McCARTHY IN KELLIE ROY GLASBA ALEX HEFFES GLASBENI UREDNIK SEASON KENT KOSTUMOGRAFIJA LIZZ WOLF MONTAŽA ELLIOT GREENBERG SCENOGRAFIJA BARRY CHUSID FOTOGRAFIJA BRENDAN GALVIN IZVRŠNI PRODUCENTI GEORGE FURLA MARK STEWART ZACK SCHILLER ALEXANDER BOIES NICHOLAS STERN JEFF RICE BRANDT ANDERSEN PRODUCENTI MARK CANTON RANDALL EMMETT REMINGTON CHASE ROBBIE BRENNER KEVIN KING-TEMPLETON ZGODBA MILES CHAPMAN SCENARIJ MILES CHAPMAN IN ARNELL JESKO

REŽIJA MIKAEL HÅFSTRÖM



EscapePlanMovie.com





KMALU V KINU

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 243
oktober 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim!
DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Igrali smo novi GTA in to mnogo preveč. Celo toliko, da nam je (spet) crknil playstation. Veliko smo tudi gledali Beyond in drsali po vseh sortah prenosnih zaslončkov, celo zapestnih. Jesen v naravi ni rodovitna, v poslu pa. Zunaj šelesti suho listje in v trgovinah bankovci.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Ena lepših in razburljivejših plati novinarskega poklica so gotovo s strani podjetij organizirana potovanja, denimo kasneje v Jokerju popisan obisk IDFa. Ne le zato, ker na ta način zastonj vidiš lep del sveta, ki ga sicer bržda sploh ne bi, marveč tudi zaradi dejstva, da se firme praviloma potrudijo, da se imaš na ekspediciji fino in se ti ni treba ubadati z nevšečnostmi.
Aeroplani so ponavadi še najmanjši luksuz. Od nekaj ducatov letov, če seštejem prestopanja, sem imel sam doslej reci in piši enega samega v poslovnem razredu. Pa še to na Adrijinem tamalem avionu, kar je pomenilo dva decimetra več prostora, tri cajtenge in šampanjec za dobrodošlico.
Hoteli so povsem druga štorija. Tu se tvrdke najbolj izprsijo, zato te posadijo v hišo z najmanj štirimi zvezdicami. (S tem, da gre za poslovne, mestne hotele, kjer zvezdice pomenijo več od tistih plažnih.)To je od vsega najbolj koristno, ko se lahko po napornem dnevu dirjanja po tiskovkah mirne duše vržeš na čisto posteljo brez ščurkov pod jogijem. Sem se pa tudi sam namuznil, ko sem spomladi v poljskem Lodzu stopil v dvosobni prostor z dvema televizorjema. Prosto po Motorheadih – Overkill.
Ob opisano obvezno sodijo preseratorske večerne požrtije, zabave, koncerti ali predstave ter še kakšna turistična dejavnost. In, ako je letina res dobra, celo jadranja in podobne ekshibicije, ki nato zaidejo v revije in sprožajo žolčne debate o novinarski integriteti. Kajpakda smo mi, Vzhodnoevropejci in Balkanci deležni še najmanj, dočim se sedmo silo z bogatejših področij na tak način redno ujčka.
Razlogi za razvajanje so pragmatični. Novinar, ki je sit, umit in židane volje, bo manj tečnaril okrog kočljivih tem in kasneje o dogodku nemara pisal v bolj vedri luči. Ne zato, ker bi bil tega dolžan. Bog ne daj, tako bi šla verodostojnost takoj navzdol. Enostavno iz podzavestnih vzgibov – tvrdka, ki brezhibno poskrbi zate, daje vtis trdnosti in zbuja spoštovanje. Tu potrebuješ kanček izkušenj (beri: kup potovanj), da te luksuz ne presune več in se lahko hladno osredotočiš na posel. **Aggressor**

PODPORNIKI

Na naslovnici je velika avtomobilska tatvina dobeseno. Čapac krade vendarle velik avto, ne modelčka.

Poleg pametnih ur in čudežnih naočnikov se v bližnji prihodnosti obeta še ena nova sorta uporabniških onegajev, ki se bo borila za našo pozornost v digitalno že tako prenatrpenem vsakdanu in gospodinjstvu: naglavni prikazovalniki. To so tiste čeladaste priprave z displejčki in slušalkami, ki si jih poveznemo čez oči in uhlje ter se nemoteno potopimo v svet filmske ali interaktivne domišljije. Ker sta zaslona dva, je stereoskopija oziroma 3D privzeta lastnost. To pa vkup z bližino slike in zaprtostjo pred zunanjo svetlobo ustvari občutek, da smo sredi dogajanja. Če so vdelana še tipala nagiba, ki v igrah omogočajo gledanje naokoli z obračanjem glave, potem govorimo o VR-čeladi, pri čemer kratica pomeni virtual reality iliti navidezno resničnost.

Dobro pomnim začetno navdušenje, ko sem s čelado za navidezno resničnost VFX1, ki je vključevala še žiroskopski ročni igrator, zaigral MechWarrior 2. Za upravljanje bojnega stroja s tipkovnico si moral biti hobotnica, s čelado pa je obračanje trupa in merjenje elegantno prevzela glava, zato je bila akcija bolj tekoča in vzdušna. Da sem bil zaradi nenavadne drže in zibanja glave videti kot Stevie Wonder, me ni motilo.

Take naprave niso nič novega. Marsikdo se spomni, da so se sredi devetdesetih na policah pojavile kar tri: VFX1, cybermaxx in i-glasses. Na krilih tistikratnega navideznoresničnostnega filma Lawnmower Man (Kosec) so smelo obljubljale nič manj kot revolucijo igričarstva. Na prvi pogled se je zdelo res tako, saj so v času, ko je bil PC ogaben komplet sivih škatel, prinesle znanstvenofantastičen videz in znaten tehnološki premik. Že sami barvni LCDjčki si bili huda tehnikalija. Game boy color je denimo prišel šele tri leta kasneje. Druga naprednost je bila čistokrvna stereoskopija, kajti dotlej smo občutek globine doživeli kvečjemu med škiljenjem v stereograme ali zrtjem v anaglifne sličice z rdeče-modrimi očali. S tem, da je bila prostorska grafika leta 1995, ko smo igrali Doom 2, še precej v povojih. In nenazadnje so te čelade vključevale senzorje gibanja. Žiroskopi in pospeškometri so dandanes v vsaki igrači, tedi pa jih v uporabniški elektroniki še ni bilo.

Dobro pomnim začetno navdušenje, ko sem z VFX-om, ki je za nameček vključeval žiroskopski ročni igrator, zaigral MechWarrior 2. Za upravljanje bojnega stroja s tipkovnico si moral biti hobotnica, s čelado pa je obračanje trupa in merjenje elegantno prevzela glava, zato je bila akcija mnogo bolj tekoča in vzdušna. Da sem bil zaradi nenavadne drže in zibanja glave videti kot Stevie Wonder, me ni motilo.

Vseeno smo bili v članku v davnem Jokerju 19 previdni. Medtem ko so mnoge revije noviteto povzdigovale in jo na ves glas priporočale kot kvintesenčni kos gejmerske opreme, je Joker kljub tedajšnji zvezdooki naivnosti modro zapisal, da je zadeva bolj kot navidezna resničnost resnična neuporabnost. Kritika se je izkazala za pravilno, kajti začetna evforija je hitro minila. Nekaj je k temu prispevala cena – v Minkenu so kacige prodajali za 2000 nemških mark, nekaj tehnična betežnost, saj je bila grafika le 256-barvna in nizkoločljiva (180k pik), nekaj pa odsotnost podpore razvijalcev. Sveža tehnologija je zanimanje sicer vzbudila, vendar so le redki kupili cenovno zabeljeno napravo, ki jo celo po priporočilu proizvajalcev ni bilo dobro uporabljati več kot pol ure naenkrat. Ambiciozna oprema je zato kmalu izginila s prodajnih polic in umrla. Predpona VR, ki so ji napovedovali milijardne iztržke, pa je za nekaj časa dobila negativen prizvok.

Odtlej tako visokoletečih projektov ni bilo. Mnogi poskusi so vzniknili in poniknili v ozadju oziroma je šlo za nišne filmske gledalnike brez gibomerov. Sony jih je recimo izdelal kar nekaj, od glasstrona do aktualne serije HMZ. A vremena se spreminjajo in VR-naglavnikom se napoveduje renesansa. Znanilec je oculus rift, za katerim stojita dvajsetletni VR-nadobudnež Palmer Luckey in brezmadežna programerska eminenca John Carmack. Nezaslužkarski projekt, ki se je rodil v domači garaži, je urno pritegnil še druga velika imena posla, med ostalimi Gaba Newella, Cliffa Bleszinskega in Markusa Perssona. Glasna kampanja na Kickstarterju je presegla vse obete in navrgla par milijončkov. Odtlej je iskreni, nekravatarski oculus rift redno prisoten na šovih, sejmih in v novicah. Tudi mi smo z njegovim prototipom na Gamescomu naredili en krog. Avtorji obljubljajo, da bo v končni inačici naprodaj prihodnje leto.

Toda prisotnost po spletnih kuloarjih ni porok za kakovost in uspeh. Dober primer take razvpitosti je zanikrna ouya. Z mladostnim zanesenjaštvom in Carmackom na čelu oculus resda ni outsiderski izdelek velike korporacije, ki se hoče vštuliti na igričarsko sceno. A po drugi plati je ravno zaradi svoje neznatnosti prepuščen dobri volji razvijalcev oziroma založnikov. Naj bo igranje Dooma in Skyrima še tako kul, brez široke združljivosti bo taka čelada ponovno le zanimivost. Najprej mora smer požegnati vsa panoga, kar pomeni velike založbe, ne le trum neodvisnih razvijalcev. Šele nato bomo prišli uporabniki.

Niso pa Oculusovi fantje edini, ki delajo v to smer. Pred kratkim je pricurljala vest, da Sony razvija podoben kos VR-opreme. Izbranci so ga lahko že preizkusili v liverpoolskem studiu Evolution, ki te dni zaključuje naslednjegeneracijsko dirkalnico DriveClub za PS4 in ima mnogo izkušenj s stereoskopsko grafiko. Ne gre za testno ali akademsko študijo, marveč za resno namero Japancev, da nas na podlagi hišnih znanj in tehnologij ter ugleda emblema playstation popeljejo v nov vek dojemanja iger. Izdelek naj bi bil nared ob letu osorej. Ker imata uradna povezanost s konzolo in Sonyjeva marketinška mašinerija velik potencial, nekateri VR-področje že označujejo za 'naslednjo veliko stvar' gejminga.

Sam sem do uspeha skeptičen in po mojem bo takole čeladarstvo v najboljšem primeru robna zanimivost. Ne dvomim, da bo doživetje prvoosebnih streljank in simulacij višje ter nadzor popolnejši. Toda zgodovinopis beleži dolg spisek poskusov takih in drugačnih kontrolnih revolucij, ki so vsi po vrsti ostali zgolj poskusi. Konec koncev obstaja mnogo pušk oziroma puškovnih nastavkov, pa nihče z njimi ne igra Call of Dutyja, pristnost gor ali dol. Pri omenjanju 'dojemanja' pride na misel tudi udarna promocija stereoskopije pred leti, ko je po kinih lomastil Avatar. Ne pravim, da je pristop zašel v slepo ulico, saj bo nekoč v brezočalni prihodnosti gromozanskih zaslonov globinsko doživljanje gotovo samoumevno. Toda uporabniki smo ga zaenkrat vsem naporom industrije zignorirali. Še Sony, ki je v navezi s playstation 3 veliko stavil na stereoskopsko igranje, se je potegnil nazaj in ga sploh ne omenja več. Očitno nad avtostereoskopijo niso tako navdušeni niti igralci 3DSa, zato je Nintendo svojo drkalico pretvoril v 2DS.

Ker taka čelada ne bo privzeta periferija, bo združljivost zgolj opcijska in temu primerno slabše izkoriščena. Ljudje zato drage in nepotrebne priprave, ki bo za povrh še nepraktična in smešna, ne bodo množično kupovali. Poleg tega bo treba v masovnem izdelku zaradi cene iskati kompromise, kar pomeni ožičenost, slabe materiale, ergonomično neustreznost ... Za oculus rift pravijo, da bo stal okoli 300 evrov. Glede na izkušnjo z neidealnim Sonyjevim filmskim prikazovalnikom HMZ-T2, ki velja jurja, si raje ne predstavljam, kaj dobiš za tretjino cene.

In nenazadnje, mar si res želimo igrati na tak način? Ob vseh (ne)praktičnih in (ne)družabnih pomislekih, ki jih imamo okoli 3D-špeglov, si vendarle ne bomo na glave dajali še večjih čebrov. Mogoče res tako doživljanje bolj 'zadane', ampak se mi zdi to že nezdravo pretiravanje – kot če daš tiča v sesalec ali si v rit zbašeš v vodko namočen tampon. Še zlasti pa te robe ne privoščim našim otrokom. Že zdaj prevečkrat kot zombiji oplašničeno bolščijo v tablice, s protezo na glavi pa bi bili povsem nedojemljivi za zunanje dražljaje.

David Tomšič



Samonamerljiva puška





Pri teksaškem podjetju TrackingPoint samozavestno trdijo, da je "xactsystem prva pametna puška na svetu." Ob izrazu 'smart rifle' najprej pomisliš na jajčasto krepalico iz Petega elementa, ki je krogle v loku pošiljala za vogal. Ali na mitraljez M56 smartgun iz Alienov, s katerim je Vasquezova spreminjala gnusobe v čežano. TrackingPointova ostrostrelska puška, ki jo za zdaj kličejo precision guided firearm (PGF), je bližja slednjemu. Njeni izstrelki ne znajo zavijati, more pa zato strelcu precej pomagati, da ne greši kot bumbar. Zanj sama izračuna zamik pri merjenju in mu označi, kam usmeriti orožje. Kot bi se šel snajperja v Battlefieldu. Skorajda pozabiš, da gre za pravo orožje, ki ubija zares.

Pri klasičnem orožju mora namerilec najprej oceniti razdaljo do cilja, od česar je odvisen padec krogle med letom. Poleg tega je treba upoštevati vsaj še jakost in smer vetra, pri ciljanju zelo oddaljenih tarč pa take malenkosti, kot sta temperatura in zračni tlak. Nato ostrostrelec med izurjeno umirjenim dihanjem pedantno stisne petelina, da puške ne bi slučajno sunil iz smeri. Skratka, gre za svojevrstno veščino. O njej si preberi v vedežu v številki 238, ki je na Joker.si objavljen pod številko 10659.

Pri PGFu je drugače. Njegov upravljalec ob pogledu skozi daljnogled zre v pravi mali pametni zaslon z nadgrajeno resničnostjo (HUD ali head-up display). Ta mu prek slike izpisuje kopico uporabnih podatkov, od oddaljenosti do smeri neba. Tarčo najprej z rdečim knofkom ob petelinu izbere in jo 'zaklene' v namerilno sliko, kot bi v TIE-fighterju odbiral smrdljive uporniške lovce. Elektronika ji zna nato slediti sama. Na zaslonu se strelcu izriše točka, kamor mora naciljati, da bo zadel. Nato pritisne na petelina, kar pa orožja še ne sproži, marveč le odklene varovala. Nazadnje skuša v vizirju pokriti križec, ki kaže usmeritev puške, z omenjeno piko. Ko se to zgodi, orožje samodejno sproži in krogla pade direkt med oči.

Tehnološka magija se skriva v ohišju namerilnega daljnogleda in prožilnem sistemu, ki sta vdelana v sicer običajno zasnovano repetirno ostrostrelsko puško. Določanju razdalj je namenjen laserski daljinomer, medtem ko ima naprava vgrajena tudi tipala za tlak, temperaturo in vlago zraka. Vdelani računalnik zna po wifiju prijateljevati z drugimi gizmi, med katerimi so jabolčni in androidni mobilniki. Z njih pobere lokacijske podatke. Edinole moč in smer vetra mora operater vnesti sam. Nato elektronika napravi vse potrebne balistične izračune in pokaže, kam streljati. Celo pri gibajočih se tarčah! Mačji kašelj. Ne morem si kaj, da si navodil ne bi predstavljal v obliki oglasa v Top Shopu.

TrackingPoint niso šarlatanski pritepenci. Podjetje je resda nastalo šele predlani, a sestavljajo ga izkušeni inženirji in vojni veterani, ki so se s tovrstno idejo poigravali že prej. S puško želijo demokratizirati ostrostrelstvo, saj naj bi popolnemu začetniku, ki ga naučiš le osnovnega rokovanja z orožjem, omogočila streljati kot Rajmond Debevec. Trditve niso iz trte izvite, saj so novinarji brez predhodnega strelskega znanja nemalokrat zadeli v polno na razdalji med tristo in sedemsto metri že iz prve! Le ko so se daljave približale kilometru in se je količina motečih dejavnikov nagrmadila, se je število potrebnih strelov povečalo. A tam brez pomoči itak zadevajo le najboljši snajperji.

PGFova učinkovitost je že zdrznila kritične opazovalce strelskega področja. Opozarjajo, da TrackingPoint lovsko spretnost spreminja v banalno pobijanje kot v računalniških igrah. In res se ob dejstvu, da zna vizir sliko brezžično pošiljati na tablico in od tam na splet, namuzneš. Predstavljaš si lahko, da bodo socialna omrežja kmalu deležna porasta videov polaganja vsega kosmatega in pernatega. Da na človeške cilje ne pomislimo – z grozo gre pričakovati trenutek, ko se bo v čezlužju strgalo kakemu lastniku takega orožja. Vsaj samodejno se PGF za zdaj še ne zna obračati okoli kot robot, čeprav ta dan gotovo ni daleč.

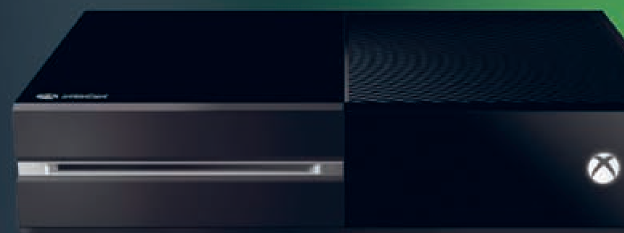
Strelna naprava, ki jo na trgu imenujejo xactsystem, je od letošnjega januarja na voljo za civilni trg, torej za lovce in športne strelce na strelliščih. Vojaki jo imajo še na testiranjih. Težko si je predstavljati, da bi se v današnji inačici udomačila med snajperji, saj ti redko uporabljajo laserske daljinomere, ker lahko izdajo njihov položaj. Zelo verjetno pa bodo posvojili pametni vizir.

Naprodaj je v treh inačicah, ki se razlikujejo v kalibru, od težjega 0,338 lapua magnum do lažjega 0,300 winchester magnum. Tudi neelektronske komponente so najvišje kvalitete od čislanih proizvajalcev, kot sta McMillan in Accuracy International. Košta od 22.500 dolarjev navzgor, zaenkrat pa moraš še dokazati, da rad mahaš z ameriško zastavico in se držiš za prsi, ko gode himna svobodnih in pogumnih. No, ni vrag, da se bo kmalu pojavila na tej strani Luže. Morda najprej na Norveškem ... (ag)

https://tracking-point.com/



ŠKATLI PRIHODNOSTI



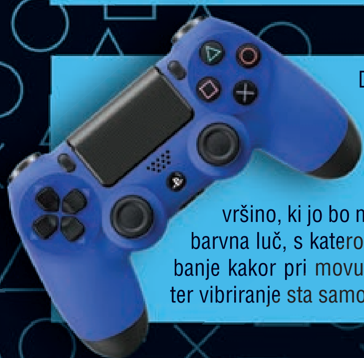
Konec novembra prideta playstation 4 in xbox one, s katerima se začne naslednji konzolni cikel. Sneti vpogleda njune bistvene postavke in lepe igrice.

Playstation 4 na police pride 29. novembra, bržda tudi v Slovenijo. Osnovna inačica bo stala 399 EUR, razen kontrolerja bodo zraven slušalke z mikrofonom, kamera za zaznavanje gibanja pa bo dokupljiva. Večigralstvo ne bo zastonj, temveč bo za okrog 50 evrov letno del paketa Playstation Plus, ki bo kot na PS3 prinašal brezplačne igre.

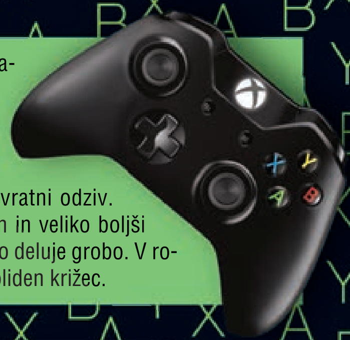
Xbox one bodo v Evropi splavili 22. novembra in bo neuradno takisto našel pot k nam. Cena bo znašala 499 evrov na rovaš naprednejšega zaznavalnika gibanja kinect, ki bo neločljiv del paketa. Multiplayer bo kakor na X360 plačljiv v rangu 50 evrov letno, toda zlata naročnina na servis Xbox Live bo dajala prednosti oblaka in zastonj špile.

Srce playstationa 4 bo namenska AMDjeva rešitev z osmimi jedri, ki bo združevala osrednji in grafični procesor. Povezana bo z 8 gigabajti najsodobnejšega pomnilnika GDDR5 iz računalniških grafičnih kartic. 4K bo rezerviran za filme in slike, zato standardni ločljivosti za igranje ostajata 720 in 1080p, a bržda svilnato gladki. Vdelana bosta uporabniško zamenljiv 500-gigabajten disk in sodoben pogon blu-ray.

Tudi xbox one je zasnovan okrog AMDjeve osemjedrne rešitve s centralnim in grafičnim procesorjem v enem. Strojna moč je videti nekoliko manjša od PS4, dočim je 8 GB pomnilnika počasnejše vrste. Niti Microsoftova konzola kljub prikazu 4K ne bo prinesla igralnih ločljivosti nad 1080p. Vsaj ne spočetka. Namesto DVDja bo tu tehnologija blu-ray, nezamenljiv trdi disk pa bo v globino meril 500 GB.



Dual shock 4 se ponaša z vbočenima gobicama in boljšima analognima petelinoma. Napajal se bo iz akumulatorja in bo imel zvočnik, na sredini pa dotikabilno površino, ki jo bo moč klikati kot gumb. Zadaj bo večbarvna luč, s katero bo kamerica zaznavala njegovo gibanje kakor pri movu. Beleženje nagibanja in pospeškov ter vibriranje sta samoumevna. Združljiv bo tudi s PCjem.



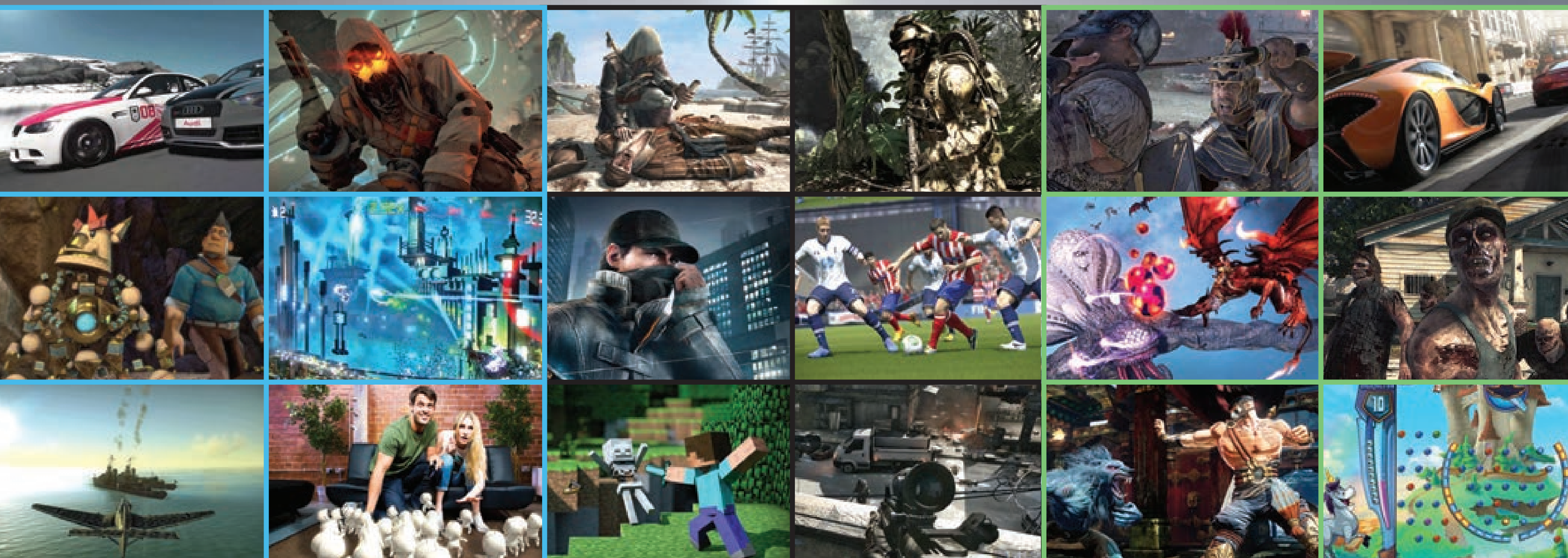
Kontroler za xbox one je precej klasičen in nima lučke, touchpada, tipal nagiba ali mikrofona, napajan pa bo baterijsko. Največja novost bodo prenovljeni motorčki za tresenje, ki omogočajo usmerjen povratni odziv. Potrdim lahko, da je občutek sijajen in veliko boljši od obstoječega rumbla, ki primerjalno deluje grobo. V roko kontroler sede jako lepo in ima soliden križec.

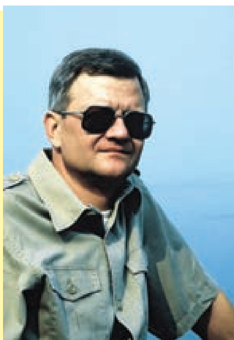
Kamerica za 50 evrov bo beležila luč iz kontrolerja ali lizike move (ta bo enaka kot zdaj). Sistem bo omogočal jemanje vsebin iz spletne trgovine v ozadju in igranje pred končanim downloadom, snemanje ter deljenje posnetkov. Emulacija PS3 se bo odvijala kar iz oblaka, kot drugi zaslon v igrah za PS4 pa bo moč uporabiti fon, tablico ali vito.

Tudi XBO bo uporabljal telefone in tablice kot drugi zaslon v izbranih igrah ter nudil deljenje videov. Nekateri špili naj bi znali izkoristiti izračunavanje podatkov v oblaku. Veliko obeta boljši kinect, ki bo zaznaval v širšem kotu in natančneje. Z njim bomo upravljali konzolo (tudi glasovno) in naposled naj bi dokaj normalno igrali z mahanjem.

Na seznamu iger, ki bodo na razpolago prvi dan, je veliko grafično nekoliko izboljšanih naslovov za trenutni rod: FIFA 14, Call of Duty: Ghosts, Assassin's Creed IV ... Med ekskluzivami velja izpostaviti streljanko Killzone: Shadow Fall, dirkačino Driveclub, zbirko miiniiger The Playroom in bojni mmo War Thunder s PCja. Rabljene igre na PS4 ne bodo omejene, priporočena cena novih pa je okrog 60 evrov.

Niti igre za XBO ne bodo dražje od sedanjih, moč bo poganjati rabljene in seznam večplatformskih naslovov se prekriva s PS4, od Battlefielda 4 do Watch Dogs in Minecrafta. Je pa xbox močan pri lansirnih ekskluzivah. Med velikimi pričakujemo šoferijado Forza 5, odiralko zombijev Dead Rising 3 in 'rimski God of War' Ryse: Son of Rome, nabor pa bosta zaokrožila Crimson Dragon ter Killer Instinct.





Umrl je Tom Clancy
Rainbow Six, Ghost Recon, HAWX in Splinter Cell – to je le nekaj naslovov, ki temelji na knjižnem univerzumu kultnega pisca tehnotrilerjev, Toma Clancyja. Avtor, ki ni bil nikdar vojak, ga je pa področje obsedalo vse življenje, je pri 66 letih podlegel kratki bolezni. Za sabo je pustil več kompletnih izmišljenih univerzumov, ki so se začeli leta 1982 z romanom Lov na rdeči oktober. Ko ga je pohvalil predsednik Reagan in so po njem posneli film, se je Clancyjeva kariera razcvetela do te mere, da je bil s številnimi bukvami, igrami ter drugimi medijskimi izdelki povezan le imensko, delali pa so drugi. Recimo igralci, kot je Harrison Ford, ki je upodobil agenta Jacka Ryana, in ljudje pri Ubisoftu, ki so zakupili licenco za špile in od nje megablastično profitirali. Članek o Tomu smo objavili v Jokerju 227, id na stranki 9862, žalostno pa je, da v slovenščini njegovih knjig nimamo. Morda se to spremeni post mortem.

Sega kupila Atlus
V resnici so kupili krovno družbo Index Holdings, katere del je Atlus postal leta 2010 in naprej živel kot samosvoja blagovna znamka. Pravico do neodvisnosti so si priborili z uspešnima frpjskima serijama Etrian Odyssey in Shin Megami Tensei, kamor spada tudi množica odličnih odvrtkov Persona. Poleg tega so nam dali samosvojo ugankarico Catherine in akcijsko igranje domišljijskih vlog Dragon's Crown. Index, znan po udinjanju v japonski filmski in animejski industriji, pa se je medtem posvečal zgrešenim naložbam in kreativnemu računovodstvu. Znašli so se v davčni preiskavi in izgubi, rešilno bilko pa našli v prodaji dragulja Atlusa. Zmagala je ponudba Sega Sammy Holdinga, ki bo nabavil vso skupino. Za pripadajoče imetje brez obveznosti do upnikov bo novembra na mizo dal dobrih sto milijonov evrov. Izbira ne preseneča, saj je bila Sega Atlusov delničar in je razpečevala njegovo robo.

Pride Rocksmith 2014 Edition



Rocksmith (Joker 232) je kitarske igre popeljal na novo raven, saj je plastični igrator v obliki brenkala zamenjal s pravo kitaro in se namenil biti učiteljski. Inačica 2014 bo pripeljala gomilo izboljšav. Dodan bo bolj klasičen igralski način, ki bo s sistemom točkovanja spominjal na Guitar Hero in bo imel zaklenjeno težavnost. Pohvalno, saj je bila ena glavnih zamer tečno avtomatsko prilagajanje le-te. Obenem bo tu prek petdeset novih komadov, podpora predhodniku, izboljšano šolanje in kup novih načinov ter miniiger, ki bodo segale od strelskih in skakalnih do dirkalnih. Konec meseca bo na PS3, xboxu 360 ter PCju in macu žaganje nemara še zabavnejše in poučnejše.

GTA V podira rekorde

Že v osnovi je GTA5 rekorder, saj gre za najdražjo videoigro. Najnovejši predstavnik serije, ki so je doslej v celoti potržili v 135 milijonih primerkov, je stal nič manj kot 200 milijonov evrov. Od tega naj bi šla kar polovica za marketing, torej za pročelne plakate po metropolah, profesionalno ustvarjene napovednike, ki špil prikazujejo kot film, in oglas v Jokerju. Proračun preseže tako Star Wars: The Old Republic *150 milijonov evrov), kot GTA4, Red Dead Redemption in Disney Infinity (vsi po 75), Gran Turismo 5 (60) ter Shenmue (50). Če prištejemo še filme, GTA5 po budžetu zaostane samo za tretjimi Pirati s Karibov, ki so stali 220 milijonov evrov.



Michaelov sin Jimmy v GTA5 je karikiran najstnik, ki v zatemnjeni sobi nažiga večigralske streljačine in zafrkava sestro. Pa včasih kaj skadi.

Vložek se je škotskim avtorjem Rockstar North in založniku Take-Two že izplačal. Postal je najbolje prodajana igra prvi dan, saj je v začetnih štiriindvajsetih urah prinesel 600 milijonov evrov, kar pomeni skoraj 13 milijonov izvodov! Nato je v treh dneh presegel vrednost milijarde dolarjev (740 milijonov evrov), s čimer je v tem časovnem okviru postal ne le najbolje prodajana igra, temveč najbolje prodajani zabavni izdelek nasploh. S tem uspehom je s prestola vrgel Black Ops 2, ki je za isto vrednost potreboval petnajst dni. V le nekaj tednih je GTA5 po Guinnessu zrušil sedem svetovnih rekordov! In še kakega bo.
Natančnih podatkov o vseslovenski prodaji ni bilo moč dobiti, iz komunikacije z uvozniki in trgovinami pa je govora o nekaj tisoč kosih. S tem se GTA5 pridružuje naslovom, kot so Fifa, Call of Duty, Battlefield in, jasno, Farming Simulator.

Umrl je Hiroshi Yamauchi, dolgoletni šef Nintenda

Petinosemdeset let je bil star, ko je šel pod rušo, in slabo mu ni šlo, kajti v Nintendovih delnicah je imel milijardo in pol evrov premoženja. S tem je žel bujni uspeh podjetja, ki ga je vodil od 1949 do 2002 in ga iz proizvajalca igralnih kart spremenil v videoigerno velesilo. Firmo je je prevzel od deda in že v sedemdesetih letih minulega stoletja sprevidel privlačnost digitalnega. Na podlagi odsluženih matičnih plošč za igralne avtomate je njegova tvrdka izdelovala lastne špile, med katerimi je bil Donkey Kong. Žebljico na glavico je zadel, ko je vse sile usmeril v razvoj konzole NES, s katero je sredi osemdesetih po eni strani rešil v Ameriki domala propadlo igralsko področje, po drugi pa si zagotovil kultni status in orjaške dobičke.

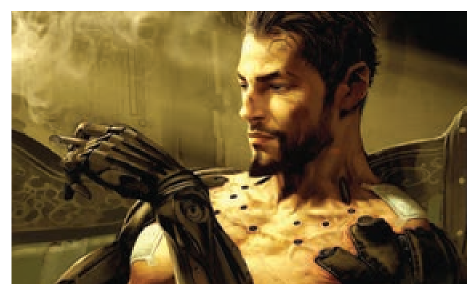


Pod zunanjostjo prijaznega očalarskega starca se je v Hiroshiju skrival samuraj, ki je posel pojmoval kot boj. V njem je rad vihtel prispodobno katano.

Pri tem mu je bistveno pomagal oče Konga in Maria Shigeru Miyamoto, ki si je pot do starega samuraja utrl, ker je bil sin njegovega družinskega prijatelja.
Je šlo za srečo ali za še eno od mnogih čudaških, a na dolgi rok učinkovitih potez, recimo Hiroshijevega vztrajanja pri tem, da vsako bistveno igro osebno potrdi ali zavrne? Kdo bi vedel. Gotovo pa bi bila igralska krajina brez njegovega doprinosa drugačna. Morda sploh ne bi bilo playstationa, ki je nastal, ko je Yamauchi prekinil sodelovanje s Sonyjem za CD-romarski dodatek SNESu in šel v španovijo s Philipsom. Odigrajmo mu v spomin minuto Super Maria 3.

Deus Ex bo univerzum

Square Enix namerava v bodoče ponuditi številne igre, stripe, knjige in še marsikaj, kar so celokupno krstili za Deus Ex: Universe. Novo pomlad legendarne kiberpankovske franšize bo otvorilo nadaljevanje prvoosebne akcijsko-skrivalne frpjke Deus Ex: Human Revolution (J218, 89), ki se bo v bližnji prihodnosti porajala na računalnikih in novodobnih konzolah. Sledili bodo naslovi za pametne telefone in tablice, čemur se bodo pridružili dopolnjevalni in samostojni stripalbumi in knjige. S tem kani založnik zagotoviti stalen dotok vsebine in nenehno zanimivost. Skupno izhodišče svežih prigod bo zarota svetovnih razsežnosti, s katero se bodo Adam Jensen in bržkone drugi, zaenkrat še neimenovani junaki v več delih ter skozi različne medije soočali v temačni viziji bodočnosti.
Tistim, ki ste Človeško revolucijo zamudili, bodo 25. oktobra namenili Director's Cut. Prinesel naj bi izboljšano umetno pamet stražarjev, dodelano grafiko in prevetrene boje s šefi, rak rano izvirne verzije, vseboval pa bo tudi dodatek The Missing Link. Pojaviti se ima na PCju in aktualnih konzolah. Najboljša verzija se obeta wiiju U, kjer bo hekanje, snajpanje, zapisovanje na karto in še kaj izvedljivo na zaslonu edinstvenega kontrolerja. Na playstationu 3 bo dotična funkcionalnost na voljo ob povezavi z vito, na 360ki pa s podaljškom smartglass. Komaj čakamo, da si še enkrat omislimo mehanske pimpeke!



V novem Deus Exu se bo poglobil spor med puristi, ki zagovarjajo nedotakljivost telesa, ter futuristi, ki verjamejo v spajanje mesa z mehanskim.

Tokyo Game Show 2013

O tretjem velikem igralskem sejmu za evropskim Gamescomom in ameriškim E3jem smo njega dni pisali velike raporte. Zdaj za to ni več razloga, saj najdemo komaj kaj, kar je za slovensko ter zahodnjaško publiko širše zanimivo. Odštevši slike poševnookih hostes za tiste s fetišem na Azijke.
Vzroke gre iskati v vedno bolj vase zaprti japonski industriji iger, ki ima težave z iskanjem stičnih točk z ameriškimi in evropskimi igralci. Ti sicer še zmerom dokaj radi uživajo v Nintendovih večnostih, kot so Mario, Zelda in Pokemoni, pretepačinah, jrpgjih, sekljaških akcijadah in Pro Evu. Toda časi, ko so nas Final Fantasyji masovno vzburjali, so minili v pršcu MMOjev, prvoosebnih streljank in jabolčno-androidnih špilčilčev, ki so tod hudo zavdali namenskim prenosnim sistemom a la 3DS in vita. Ti so pri rižojedcih močno razširjeni, zlasti 3DS. Med prvimi desetimi lansko leto najbolje prodajanimi igrami na tokijskem trgu jih je bilo kar šest za ta sistem, en za DS, dva za PS3 in dva za wii.



Noben azijski šov, kjer so animeji in igre, ne mine brez cosplayerjev. Na Japonskem to jemljejo hudo resno in se skušajo karseda približati izvirnikom.

Japonska industrija iger se nekoliko umika z gaidžinskih trgov in se specializira za domače potrebe, kar nadalje poglablja prepad. To je bilo na TGSju 2013 jasno vidno. Prireditev na razstavišču Makuhari Messe v prefekturi Chiba je od 19. do 22. septembra resda privlekla rekordno število obiskovalcev, 270.000 v primerjavi z lanskimi 223.000. A če nisi velik pristaš animejskih devojk, pokemonov in jrpgjev, si bolj kot ne izgubljeno taval med glasnimi, barvitimi štanti. (Tavanje je pravi izraz, kajti Makuhari Messe je ogromen plac, ki med stojnicami pušča široke avenije. Te so v ostrem nasprotju z gnečo, ki si je deležen v Nemčiji.)
Takega človeka ni pretirano vzburil samostojni sistem vita TV, ki bo omogočil igranje vitinih naslovov na velikem televizorju. Bolj je poskočil ob demonstraciji playstationa 4 in xboxa ona, ki pa bosta na Japonskem zamudila. PS4 bodo kljub temu, da je Sony domača firma, splavili šele 22. februarja 2014, dočim xbox one nima datuma. Po tistem, ko je Microsoft falirano zmetal težke denarce v popularizacijo X360 na Japonskem, je to razumljivo.
Nišnost, torej. Kdor težko čaka na nadaljevanje težavne gotske erpegejke Dark Souls, je prišel na svoj račun, saj je Namco Bandai omogočil igranje delca, kjer so vsi umirali po tekočem traku. Glavna novost v



TGS je poln iger, ki jih bomo v Evropi ugledali zgolj butično ali pa še to ne. Mednje bržda sodi Yakuza Ishin, nekakšen samurajski GTA v 19. stoletju.

Dark Souls 2 je nov, počasnejši sistem prestrezanja udarcev, prirejen tokrat bolj normalnemu spletnemu modusu. Capcom je kazal Deep Down, nalinijsko srednjeveško sekljačino za PS4, ki nima zveze z Dragon's Dogmo in bo naslednje leto na razpolago free 2 play. Yasumi Matsuno, oče Vagrant Storyja in Final Fantasy Tactics, je razkril mobilniški naslov Untold Story: Tale of the Guardians, ki bo vnovič taktičen frp v okolju zmajev, vitezov in gradov. Soul Sacrifice za vito bo dobil inačico Delta, za dotično konzolo so napovedali Monster Hunter Frontier G in prikazal se je oživljeni Strider. Veliko glav pa se je obrnilo za svetlolaso junakinjo naslednjega FFja, Lightning Returns, ki se je pojavila v oblačilih pokojne Aeris. Geeki vemo, zakaj nam ob tem na oči silijo tople solze. Tako kot ob stranski objavi, da PS3jevo ekskluzivo The Last Guardian z dečkom in pernatim psom v glavnih vlogah na polno delajo, čeprav ga na TGSju niso pokazali.
Dobro si jo odnesel, če imaš rad neodvisnice. Na PS4, PS3 in viti bo moč kmalu zaigrati Hohokum, kjer boš v pogledu od zgoraj po praznini vodil tenko letečo kačico, odkrival okolico in opravljal naloge, recimo si na hrbet naložil familijo pingvinov in jo prepeljal na varno. Nasploh se je indie scena izkazala za cvetočo, saj so Japonci na tem področju vse prej kot bosi. Indiejanke so imele dejansko lasten razstavni predel, kjer so kazali nadaljevanje kot hrast težke raziskovalne ploščadnice La Mulana, čustveni grafični roman Analogue: A Hate Story in nenavadni šuter Space Qube za dotikabilne zaslone. Tu je bila hkrati največja koncentracija pecejev na šovu, ki je tako kot vsa dežela, usmerjen predvsem v konzole.

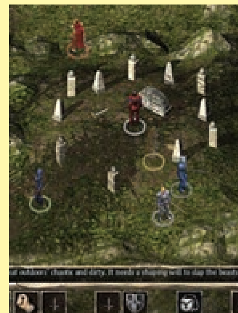


Dragon Quest X je prvi masovni internetni del te serije, ki se je v Japonu udomačil na wiiju in wiiju U. Kazali so PC-verzijo, ki pa je (še) niso prevedli.

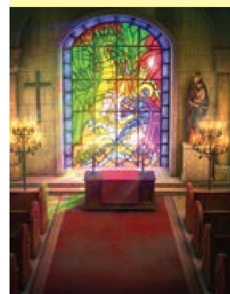
Če v teh odstavkih nisi našel ničesar zase, se ne sekiraj. Tokyo Games Show 2013 je bil za ljudi iz naših logov pretežno nevzburljiv in nerelevanten. Navsezadnje na njem ni bilo Nintenda, pa tudi nekatere druge nam znane firme, kot je Konami, niso pokazale novosti. Tudi zato je bila prireditev nekje tam kot japonske igre: povečini tragično daleč od slovenskih oči in src.

Še dve uspešnici bodo poizdali v lepši obliki

Čeprav je imela ekipa Overhaul Games nekaj pravniških težav s firmo Atari, ki ima pravice do blagovne znamke, so naposled potrdili izid nadgrajenega drugega dela Baldurjevih vrat. Mesto Athkatla in podzemni svet bomo na PCju in macu za dvajset evrov vnovič obiskali 15. novembra, na tablicah pa kak mesec kasneje. Ta epski frp s šestčlansko druščino, ki smo mu leta 2000 podelili najodličnejšo oceno 93, bo po vzoru olepšanega prvenca na račun višje ločljivosti dobil večje vidno polje, prečiščen vmesnik, nekaj grafičnih učinkov in deset dodatnih igralnih ur. Za slednje bodo poskrbeli štirje novi liki z lastnimi kvesti in lokacijami. Poleg osnovne igre bosta vključena dodatek Throne of Bhaal in že videno gladiatorsko bojevanje v Črni špilji. Če se bodo predelovalci potrudili in izdali razhroščen izdelek, se nam znova obeta dolga in globoka izkušnja. Takih špilov namreč ne delajo več. Drugače so vse bolj glasne govorice, da ekipa s predelavo nabira sredstva in pozornost za razvoj novega, tretjega dela.



Da Baldur dvojka sčasoma bo, smo računali. Nas je pa presenetila najava prebarvane Sierrine pustolovščine Gabriel Knight. Tiste, v kateri lovec na sence in preiskovalec nadnaravnih pojavov sledi vudujskim umorom v New Orleansu. Avtorica, znamenita tekstopiska Jane Jensen, je osebno pridobila pravice od Activisiona, ki razpolaga s Sierrino dediščino. Nato se je povezala s studiem Phoenix, kjer so jo s fanovsko kingskvestovščino The Silver Lining prepričali v ljubezen do avantur. Špil bo vidno in slišno docela nov, saj bodo zaradi slabe kakovosti originalnih sinhronizirali vse glasove ter na novo posneli glasbo. Na žalost v najavi niti z besedo ne omenijo igralnih novosti, le da bo na voljo tako za računalnike kot za tablice. Čez kakega pol leta šele, čeprav je baje Jane sprva cikala na letošnjo jesen, točno dvajset let po izidu izvirnika.



Duhci v Monsterjevih pločevinkah

Industriji iger in energijskih pijač sta že dolgo prijateljici, saj tovrstnih napitkov špilavci požlampajo vse preveč. Zato za skorajda vsako konvencijo ali LAN-zabavo kot sponzor stoji tovrstno ime. Med drugimi Monster, ki si je po prihodu v Slovenijo hitro nabral privržence z brutalnim učinkom, zaradi katerega lahko raidaš ... pardon, študiraš do petih zjutraj. Pri Pošastku bodo simbiozo s slovenskimi igralci premaknili stopničko višje, saj zdaj tudi k nam prihaja njihova že utečena naveza z Activisionom pri promociji serije Call of Duty. Pločevinke zelenega Energyja bodo pod označenim črnim obročkom skrivale ekskluzivno kodo za podvojevanje izkušenj v prihajajočem poglavju Ghosts in še pet drugače nedosegljivih kosov opreme. Špil s prvimi ženskimi borkami v CoD in pasjim bojnim tovarišem pride 5. novembra, piksne pa že teden prej. Samo ne se zaradi tega predozirat!



Valve odločno koraka proti dnevni sobi

Da se kanijo Ventili s Steamom utaboriti tudi na televizijskih zaslonih, je znano že več let. A doslej smo videli le način big picture, v katerem je moč Paro s PCja prikazovati na TVju in za nadzor uporabljati joypad. Konec septembra pa je tvrdka naposled uradno napovedala pohod v dnevne sobe.
Najmanj je znanega o prvem stebru strategije, 'konzoli', ki naj bi se pričela prodajati v prvi polovici prihodnjega leta. Vemo, da obtelevizorska kištica ne bo ena sama, marveč jih bodo izdelovali različni zunanji izvajalci, zato se bodo razlikovale po moči, ceni in velikosti. Prototipi denimo obsegajo tako počasnele z Intelovim CPUjem core i3 kot dirkače s core i7 in grafično kartico titan! S tem želijo ponuditi napravo za vsakogar. Na njih Para ne bo uhajala z Oken, marveč z drugega temelja Valvove vizije, njihovega lastnega, na Linuxu temelječega sistema SteamOS. Špili bodo morali biti novemu OSu namensko prirejeni, kar se nam ne sliši pretirano obetavno, saj zna to zahtevati veliko dela. Zaenkrat se z Linuxom razume nekaj sto naslovov od približno tri tisočih v Steamovem repertoarju, Ventili pa obljubljajo, da bo številka skokovito rasla. Kot zasilni izhod bo lahko Steamova škatlica streamala igre oziroma igranje s tavelikega računalnika. Lahko si med prvimi, ki bodo to izkusili v praksi, kajti z obilo sreče ujameš enega od tristotih prototipnih kosov, če do 25. oktobra slediš navodilom na Steamovi strani.
Igranja na kavču ni brez igratorja in novotarijo zaokroža steam controller, prav poseben brezžični joypad. Namesto gobic bosta pod palcema čepela dotikabilni in potisni površinici. S tem so inženirji skušali združiti priročnost kontrolerja z natančnostjo miške, kajti z drsenjem naj bi bilo moč precizno in hitro meriti. Posvetili so se tudi povratnemu odzivu, zato sta pod touchpadoma nameščena nekakšna zvočnička, ki naj bi še posebej dobro tresla prste. Oblika je zavaljena in malo podobna xboxovi, napravo pa krasijo še dotikabilni zaslon in šest sprožilnikov in gumbov zadaj.



Zanimiva oblika igratorja je na spletu že sprožila kopico hecnih asociacij, ki ga primerjajo s sovo, Wall-Ejevo glavo in obešalnikom za gate.

Zdi se, da Valve z onegajem meri na resnejše pecejaše oziroma na netežavno igranje PC-iger s kavča in na velikem zaslonu. A zaenkrat manjka še preveč informacij o tem smelem projektu, tako tehničnih kot tržnih. Nekaj pa je gotovo: Valve ima apetite po dnevnih sobah, torej kraljestvu konzol. Bo Steamov repertoar ljudi dovolj trumoma prignal pred televizorje? Nič, treba bo narediti Half-Life 3, Valve. Ljudje so z njim že tako nezdravo obsedeni, da je nekdo ta mesec sprožil lažen postopek za zaščito imena pri evropskem trgovinskem uradu. Le dan pred tem pa je na splet po nesreči ušel studiev spisek delovnih skupin ... na kateri je tudi tista za Half-Life 3. Če verjameš.

Vestički iz Sonyja

Pred časom smo ekskluzivno preizkusili naglavno prikazovalo HMZ-T2, ki ti pred oči postavi dva zaslončka, zaradi česar je gledalno polje slično kot v kinu in 3D-občutek vrhunski. Izdelek pa sta kazila neprijaznost nosu oziroma čelu in množica kableraja. Sony si je kritike vzel k srcu in tretja generacija HMZ-T3 bo 'brezvrvična'. Narekovaja sta na mestu, kajti odstranjena bo le vez od naglavnika do bazne postaje. Slednja bo še vedno imela žici za elektriko in video, prav tako pa bo vrv opletala med čelado in baterijo. Te namreč niso vdelali v naglavnik, marveč boš moral imeti za pasom škatlico velikosti debelega telefona. Rešitev je nekam bedna, a omogoča, da se s HMZjem po novem zavlečeš v košaro za perilo ali v omaro in tam v svojem svetu filmuješ ali drkaš. Igrice, se razume. Ločljivost OLED-displejčkov ostaja 720p, vendar sta boljša od onih v predhodniku. Takisto naj bi izpopolnili globinski učinek in zvok, ki bo simuliran 7.1. Onegaj je hkrati shujšal za dekagram in je telesu bolj prijazen. Novost je še povezava MHL za parjenje z mobilnikom. Vse v redu, a cena, ki znaša dober evrski tisočak, je res veliko (preveč). Izdelek za gotovinarje s polno hišo otrok ali tečno ženo, torej.



HMZ-T3 ostaja naglavni kino in ne čelada za navidezno resničnost, ki bi zaznavala gibanje glave. Tako napravo Sony pripravlja za ob letu osorej.

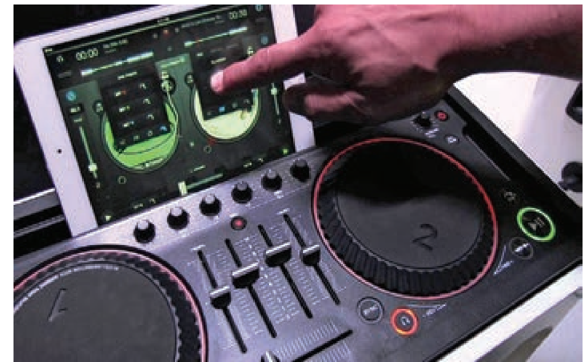
V članku o (ne)pametnih televizorjih smo se pridušali, da so obstoječi sistemi in aplikacije za en falus. Google je sicer naredil korak, da bi Android približal TVjem, in s Sonyjem in Logitechom pred nekaj leti razvil settop boxe, zvane Google TV. Vendar si malokdo želi še ene škatle in vsi upamo, da bodo televizorji vendarle dobili uporabne aplikacije. Zaenkrat jih še niso. Sony, katerega modeli so glede tega precej švoh, zlasti napram Samsungu in LGju, je zato splovil nov izdelek, ki androidno okolje na velik zaslon spravi bolj elegantno. Reče se mu bravia stick, gre pa za MHL-dongle, sparjen z naprednim daljincem. Na njem so drsna ploščica, popolna tipkovnica na hrbtni strani in mikrofon za grleni nadzor. Marsikdo bi ob tem pomislil na Googlov poceni chromestick, vendar je le-ta zgolj posrednik, ki telefonično namizje preslika na TV. Sonyjeva varianta pa je samostojna, saj vsebuje armov procesor, 8-gigabajtno shrambo, lasten wifi in tazadnji Android. Vmesnik je dodelan in veliko medijskih aplikacij je prednaloženih, vendar ostaja odprt za celotno ponudbo s tržnice. Za nameček je možnih več načinov vzporednega spremljanja živega programa med ubadanjem z aplikacijami – slika v sliki, slika ob sliki in tako dalje. Cena sticka bo okoli 130 evrov, kar ga gotovo ne bo naredilo za prodajni hit. Tudi zato, ker bo deloval izključno z novimi Sonyjevimi TVji. Res nespametna odločitev.



Čemu Sony ne vključi Androida v televizorje in jim priloži takega daljinca, namesto da ima TVje s slabim aplikacijskim delom, tale dodatek pa drago prodaja?

Philipsov nov DJ-sistem

Philips po debaklu z nesmiselno kao DJ-napravo party machine ni zalučal puške v koruzo. Njegov duhovni naslednik M1X-DJ kani pozerstvo odpraviti in krepko nadgraditi uporabnost. Zadeva bo zato nelučkasta škatla estetskih zvočničkov in čisto pravega DJ-kontrolerja. Se pravi komandne plošče za neposredno upravljanje s programom za vrtenje.
Še vedno bo kleč v priklopu iphona 5 ali ipada, ki bosta gnala zmogljivo aplikacijo Djay 2. Kot kaže, bo vdelano tisto, kar je predhodniku krepko manjkalo – zmožnost konkretnega sukanja muzike, ki temelji na usklajevanju tempa (beatmatching) in brezšivnem zlivanju komadov. S tem se je trudila že žurmašina, a zdaj bo to moč početi z drsniki in gumbi na vdelani mešalki ter s ploščama, ki ne bosta več le za okras. Tako boš lahko skrečal in uporabljal mnoštvo učinkov. Zvokovnik bo manjši in naj bi bil z uporabo baterij velikosti D sposoben peturnega samostojnega butanja. Tako bo primeren za žurkice v Tivoliju ali na parkirišču Preglovega trga.



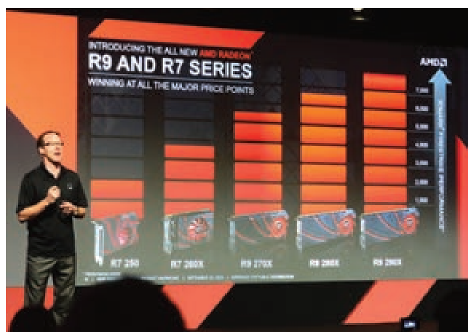
Djay je že sam po sebi impresiven telefonski softver za vrtenje muzike. Vštekan v M1X-DJ pa bo sploh zaživel, saj so pravi gumbi pač zakon.

Nizozemci mislijo resno, saj so za ambasadorja naprednega docka izbrali rojaka, trenserja Armina Van Buurena, številko ena na lestvici DJ Mag. Pobič je že na velesmenju IFA povedal, da je zadevščina primerna tako za nadobudnega sukalca kot izkušenega mačka. O tem bo moč soditi kmalu, saj sistem M1X-DJ dospe novembra. Cena bo okoli 400 evrov.

AMD naznanil novo generacijo radeonov

Cikel razvoja grafičnih kartic se je raztegnil na dve leti, zaradi česar so najave vse bolj pompozne. AMD je konec septembra novinarje odpeljal kar na Havaje, ker je hawaii kodno ime novih grafičnih čipov in so prva generacija nove arhitekture volcanic islands. Ta bo zamenjala zdajšnjo sea island v radeonih HD 7000. A kljub napornemu letu žurnalisti niso uzrli natančnih

lastnosti novih kartic, radeonov R9 290 in R9 290X. Novinca bosta narejena v obstoječem 28-nanometrskem proizvodnem procesu, edina resna zanimivost pa je, da bo imel R9 290X med procesorjem ter štirimi gigabajti pomnilnika kar 512-bitno vodilo, česar nismo videli že od pradavnega radeona HD 2900 pred šestimi leti. V praksi naj bi pri izrisu iger pohrustal Nvidijinega prvaka titana, kljub temu pa kani biti znatno cenejši – okrog 650 evrov namesto tisočaka.



Takole si bodo po moči sledili prvi izdelki v prihajajoči seriji radonov. Žal bo le kartica čisto na desni zasnovana na novem čipu. Ostale so že videne.

R9 290tki ne bosta edini pripadnici novega repertoarja, saj dobimo po njunem prihodu pozneje letos še R9 280X in 270X ter R7 260X in 250. A to ne bodo pravi člani vulkanskega otočja, saj bo šlo za prepakirane različice obstoječih radeonov! Ti, ti, AMD. Paradnega R9 290X je moč prednaročiti od 3. oktobra dalje skupaj z Battlefieldom 4, kar pomeni, da ga lahko pričakujemo okoli izida igre koncem oktobra. Kot si opazil, je tvrdka spremenila nazive, iz HD XYZ0 pri zdajšnjih inačicah v RY XZ0. To pomeni, da bo številka za Rjem povedala, kako bo zajokala denarnica, medtem ko bo prva cifra tromestne povedala generacijo izdelkov.
Dobršen del tiskovke je zasedla najava dveh zanimivih novitet, ki prideta s temi karticami. AMD TrueAudio bo procesiranje zvočnega signala, ki je doslej potekalo na zvočni kartici ali v CPUju, izvajalo na grafičnem čipu. AMD napoveduje, da bo naposled 'vsakdo občutil odličen zvok', pri čemer očitno pozablja, da sta za kvaliteto razbijanja enako pomembna pretvorniška elektronika in zvočniki! Še bolj zanimiva je najava AMD Mantla, programskega grafičnega vmesnika, ki bo neposredna konkurenca DirectXu in OpenGLu. AMD knjižnico razvija v sodelovanju z Battlefieldovim studijem DICE, k podpori pa vabi vse razvijalce. Ker bodo radeoni tako v PS4 kot xboxu one, zna Mantle še dodatno olajšati razvoj iger na več platformah hkrati. Glede na to, da se Nvidia vsaj navidezno osredotoča na mobilniške platforme, utegne AMD dobiti orenk primat v 'velikem' igranju. Kakor ga je imel njega dni 3Dfx, ki je takisto fural lastno knjižnico Glide ..



AMD in Nvidia si za promocijo vselej trudita pridobiti pripadnost bolj znanih igralskih hiš. AMD je to pot zahakljal DICE in njihov Battlefield 4.

Digitalna farmacija

Starejši kot postajamo, bolj smo odvisni od čarobnih praškov in zvarkov, ki jih ponuja farmacevtska industrija. Dasiravno se bodo nekateri koj oglasili, da gre za zaroto svetovnih razsežnosti, je neizpodbitno dejstvo, da lahko ljudje dandanes normalno živijo z redno terapijo nekdaj smrtonosnih bolezni. Pod pogojem, da je ta izvajana dosledno.
Vendarle pri zdravilih pozabljamo in se motimo. Ne le pacienti, tudi lekarnarji in zdravniki. V državah, kjer tablet na recept ne dobiš v originalni embalaži (ZDA so že take), je problem tolikanj bolj pereč. Zato so v podjetju Proteus Digital prišli na idejo, da bi tableto opremili s čipom, nič večjim od zrnca peska. V njem sta zapisani zdravilna učinkovina in količina le-te. Za povrh je pogojno užiten. Na silicijevi podlagi sta namreč bakrena in magnezijeva elektroda. Ko prideta v stik z želodčno kislino, ustvarita primitivno baterijo, ravno dovolj močno, da odda zapisane podatke. Te prebira elektronski obliž, prilepljen na kožo in jih po bluetoothu posreduje računalniku ali mobilnemu telefonu.



Čeprav so opremljene s čipom, posebej pametne tablete niso. V elektroniki je namreč zapisana le informacija o produktu, nakar za obdelavo poskrbi programje na računalniku ali mobilnem telefonu.

Flajšter zaznava še telesne funkcije, kot so srčni utrip, telesna temperatura in aktivnost. Zato te zna mobilna aplikacija opozoriti, če si pozabil vzeti določeno zdravilo ali pojedel napačnega oziroma če obliž ne zazna več pulza. Tedaj zna stopiti v stik z družinskim članom ali zdravnikom. Ostanki čipa zapustijo telo po naravni poti, dočim oba mikroelementa, ki tvorita elektrodi, organizem koristno porabi. Proteus sodeluje z Novartisom in japonskim farmacevtskim gigantom Otsuka, projekt pa so pripeljali do točke, ko bodo lahko pričeli izvajati klinične študije pred dokončno odobritvijo. No, tako opremljenih tablet na trgu še nekaj časa ne bo, zato podatkov ne boste uvažali v trenutni galaxyjev S Health. Morda v enega od naslednikov.
Dosti bolj pogumne načrte ima britanski GlaxoSmithKline, ki k skupnemu projektu vabi najbolj priznane tehnične univerze. Odločili so se namreč nič manj kot hekati človekov živčni sistem. Radi bi naredili spodbujevalnike, podobne srčnemu (pacemakerju), ki bi znali podobno vplivati na druge organe. Recimo na trebušno slinavko, da bi povečali proizvodnjo insulina. Menijo celo, da bi s primerno elektrostimulacijo lahko spodbudili obnavljanje organov in ponovno vzpostavitev polne funkcionalnosti. Kljub temu, da gre zgolj za idejo, sta sodelovanje že potrdila bostonski MIT in pennsylvanijska univerza. Kako tudi ne, ko pa je GSK za vsakršen preboj na področju eletromacije – marketinška skovanka iz besed elektrika in farmacija – razpisal nagrado v višini okroglega milijona dolarjev, za povrh pa neodvisnim raziskovalcem ponudil štirideset štipendij. Očitno mislijo resno.

Logitechova pomagalna tipkovnica za Windows 8
V slovenske trgovine je prišla Logitechova brezžična tipkovnica TK820. Ta ni igralska, marveč je namenjena predvsem delu z Windows 8. Da bi njihov dotikabilni vmesnik napravili uporaben na računalnikih brez zaslonov za žgečkanje, ima vdelano obširno drsno površino, ki zaseda desni bok in nadomesti odseka s številkami in puščicami. Prebavila naj bi vse okenske gibe z več dotiki, pri čemer je tenka in ima nizke tipke. Za lepše delo z Okni 8 je treba odšteti 120 evrov.



Nova vseretro konzola
Hyperkin retron 5 se reče vse-v-enem napravi, ki bo od 10. decembra dalje omogočila elegantno nažiganje starih špilov. Šatulja, ki je z oblikovalskega stališča videti kot fiat multipla za v dnevno sobo, gosti reže za module in vrata za joypade desetih sistemov preteklosti: NES in njegovo japonsko inačico famicom, SNES in super famicom (enaka vrsta žlahte), master system, mega drive in genesis (to je ameriški MD), game boy, game boy color in game boy advance. Sicer se nekoliko prekrivajo, a vseeno. Proizvajalec retron 5 ceni na 90 evrov, skupnost pa se nekoliko zmrduje, saj v notranjosti ne bo izvirnega hardvera, temveč bodo združljivost zagotavljali emulatorji na Androidovi osnovi.



Silk road – ne dovolj skrita tržnica
Na začetku meseca je FBI izvedel obsežno akcijo, v kateri so zaprli portal Silk Road in aretirali njegovega administratorja. Na piki so ga imeli že dolgo, saj je šlo za eno najbolj obiskanih tržnic s prepovedanimi substancami. Tam si dobil vse, od domačice do najbolj čistega heroina. Redka niso bila niti povpraševanja po najemu morilcev. Glede na naravo poslovanja je logično, da do Svilene poti nisi prišel prek običajnega spleta. Šlo je za 'skrivni servis', ki je deloval prek omrežja Tor, namenjenega anonimizaciji uporabnikov in portalov. Nakupi so potekali v spletni valuti bitcoin, skrbnik pa si je od vsakega posla vzel nezanemarljiv delež. FBI mu je zaplenil račun, na katerem je bilo v preračunani vrednosti za okrog tri milijone evrov. V ZDA ima pravica torej dolge roke, ki dosežejo kobajagi varne kotičke. Niti ni pomembno, ali je to na račun programja, ki ga je razkril Snowden, ali pa gre za običajno policijsko delo (urad je pred zaprtjem izpeljal več kot sto nakupov). Nauk je, da niti v deep webu niste povsem anonimni.

Šušlja se…
… da bo Apple iphonu 6 zaslon povečal na 4,8 palca.
… da bo konkurenčni galaxy S5 imel zakrivljen zaslon
... da korejski gigant na S takisto izdeluje kopijo očal google glass, logično poimenovan gear glass … da pomnilnik prihodnosti ne bo več v posameznih čipih, marveč bodo ti zloženi v kocko.

IDF 2013 MODRA VIZIJA

Intel nas je vnovič odpeljal na Developer Forum – konvencijo, na kateri ponudi pokuk v prihodnost svoje tehnologije in s tem celotne računalniške industrije. Aggressor sredi San Francisca sliši množico razburljivih napovedi.

Svojčas se je z Intelom večina srečala vsaj prek nalepke 'Intel inside', danes pa ga poimensko na izdelkih vidiš komaj kdaj. Tudi tisti, ki vemo, da pentium ni ime za revmatoidno obolenje, si ga predstavljamo kot sivega behemota, ki množi procesorje in tiskana vezja. Njegovi inženirji nenehno snujejo venomer hitrejše čipe in tako dalje do onemoglosti. Tehnološke konference takšno sterilno podobo velikih podjetij vsaj malo razbijejo, saj ti jih približajo skozi njegove ljudi. Tudi Intel ima svojo, Intel Developer Forum ali IDF.

Prireja jo dvakrat letno. Spomladna se odvija v Pekingu, jesenska pa v nam že domačem razstaviščnem kompleksu Moscone Center v San Franciscu, streljaj od zloglasne četrti Tenderloin, kjer je na ulicah več brezdomcev kot golobov. Na slednjo, ki je letos potekala med 10. in 12. septembrom, sem odšel s tiho mislijo na dolgočasno splovitev nove tablične platforme bay trail. A dobil sem mnogo več, kajti Intelovci so novinarske in poslovne obiskovalce presenetili s študijami človeškega obnašanja in uporabe tehnologij v vsakdanjem življenju. Naj na hitro podražim: računalniki, ki jih je mogoče oblačiti, mobiteli, ki pomnijo naše navade, in robotski družabniki.



Brian Matthew Krzanich je maja letos na mestu Intelovega velešefa nasledil Paula Otellinija. Po izobrazbi je kemik in si lasti patente iz proizvodnje polprevodnikov. Velja za umirjenega človeka in njegovo prvo vodenje IDFa je zaznamovala precejšnja lahkotnost. Med drugim smo ga lahko obiskovalci po tiskovki izprašali o povedanem, kar se je zgodilo prvič. Tule ima v rokah konceptno senzorno zapestnico z vdelanim procesorjem quark, ki so ga tu najavili.

Družboslovci med inženirji

Večja tehnološka podjetja imajo vsaj po en oddelek, kjer so zbrani največji vizionarji s plačilne liste. Ti nenehno tuhtajo, kam se bo premikal svet, da bi pravočasno izluščili cilje, ki jim nato vodstveni kader sledi – ali pa ne. Tudi Intel ima svojega, Media Lab imenovanega. Ne gre za rosno mlado izpostavo, toda na IDF13 so jo prvič postavili čisto v ospredje.

In to že na 'dan nič', torej še pred uradnim odprtjem konference, ko so nas posedli pred raziskovalce. Ti zvečine niso elektroinženirji in fiziki, marveč sociologi, antropologi, predvsem pa futuristi. Mahnjeni so na znanstveno fantastiko, o čemer so se rade volje razgovorili. Njihova naloga je preučevati, kako in zakaj ljudje ravnajo s tehnologijo ter na kakšen način se bodo ti odnosi razvijali. Vsrkavajo podatke, kot je denimo tisti, da devetdeset odstotkov mladih spi s pametnim telefonom pod blazino, in sklepajo, kam to pelje. (V motnje spanca zaradi nenehnega posodobljanja stanja na Fejsu. Hec. Napol.) Na podlagi njihovih spoznanj inženirji porečejo: “Nucamo čip, ki si ga bodo otroci vsadili v lobanjo, da jim ne bo treba več stegovati roke za telefonom!”, ter se vržejo na delo.

Prisotnost računalniških naprav v vsakem kotičku naše okolice je bila tematika, ki je prevevala večino govorov. *“V nekaj generacijah CPEjev bomo prišli do točke, ko bo debelina silicijskega materiala znašala vsega en atom. Zelo kmalu bomo lahko spravili računalnik v dobesedno karkoli,”* pravi Brian David Johnson, eden vodilnih Intelovih futuristov. "Za Intel je nastopilo obdobje, ko je pomembnejše od vprašanja, kako napraviti nek čip, tisto, kaj z njim početi."



Cvetober raziskovalcev iz Intelovega Media Laba. Čisto na levi sedi Brian David Johnson, njihov najbolj odpuljeni član. Le nekaj dni za konferenco je splovil enega svojih večjih projektov, humanoidnega odprtokodnega robota Jimmyja. Zasnoval ga je z enostavno sestavo in programiranjem v mislih, glede oblike pa si je moč izmišljevati, saj jo naredi 3D-tiskalnik.

Internet stvari

Floskul o tem, da so računalniki v vsaki stvari, smo že vajeni. A Johnson si ni dal vzeti poguma. Da bi podkrepil izrečeno, je predstavil lasten pogled na bivalne prostore prihodnosti. Na zaslonu se je prikazala



Stranska posledica udejstvovanja v antropologiji je izvajanje zanimivih družabnih eksperimentov. Dr. Bellova je pokazala projektni laptop, ki ima zaslon na obeh plateh zgornje stranice. Zunanji je namenjen oglaševanju trenutnega počutja ali želja. Lahko si denimo napisal, da obožuješ schranz, nakar je vse letelo od tebe. Hec. Laboratorij je kupček teh naprav razdelil med obiskovalce nekaterih lokalov v Santa Clari in nad spontanim povezovanjem ljudi so bili navdušeni. Toda Američani so že tako bolj odprti kot Slovenci. Vprašanje, kaj bi bilo pri nas.


Po prizorišču se niso sprehajali samo ljudje. Če si bil priden, ti je dal taco robot Loki in te lepo pozdravil! Pločevinar je delo Intelovega inženirja Dava Shinsela, ki ga je sestavil ob raziskovanju gibalnih vmesnikov. Loki s kamerami sam od sebe kartira prostore in zaznava ljudi. Vendar Dave ni začetnik, saj je zmagovalec oddaje Robot Combat Wars kanala SyFy.



Intel znatno količino denarcev nameni mladim raziskovalcem, celo dijakom. Zvezda je bil petnajstletni Jack Andraka, ki je razvil način odkrivanja raka trebušne slinavke in bil deležen 75.000 dolarjev. Medtem so hodnike polnili bolj igrivi projekti, kot je tale vožnja krogel skozi labirint. Sestavljena je iz androidnega telefona in nekaj elektronike iz RadioShacka.

sterilno siva podoba iz popularnih znanstvenofantastičnih filmov z ogromnim televizorjem in peščico lično urejenega pohištva. *"Tole je videti zanimivo in zato take reči dajejo v filme. Mi pa menimo, da je daleč od realne podobe. Taka bo naša soba leta 2020."* Iz projekcije je butnila nastlana čumnata s kupom elektronskih in drugačnih onegajev. *"Ljudje prostorov ne praznimo, ampak jih, ravno obratno, polnimo z vso mogočo kramo. Zato bo v naši neposredni okolici vselej velika množica predmetov. Danes je izračunavanja zmožna le namenska elektronika, v približno desetih letih pa bodo tudi odeje, stoli in podstavki za sveče, ker bodo lahko opremljeni z majhnim računalnikom."*

Tipala v blazini bodo beležila naše spalne navade in prilagodila osvetljenost; predalniki bodo zaznali vsebino in nas spomnili, da nam manjka nogavica. Vse to bo kajpak mogoče le, če bodo vsi predmeti opremljeni vsaj z digitalno identifikacijo, na primer čipom RFID. To je podlaga ideje o 'internetu stvari' (internet of things), po kateri naj bi bilo vse od kraja povezano v digitalni univerzum. Pojem je leta 1999 na univerzi MIT zasnoval britanski raziskovalec Kevin Ashton. Pravi: "Računalniki so zvečine še odvisni od človeških vnosov – vtipkanih, posnetih in podobno. A ljudje nimamo dovolj časa, da bi beležili in jim sporočili vse pomembno. Ko bodo lahko stvari zaznavali sami, bo prišlo do velikega preboja, saj bomo lahko optimizirali delovanje okolice tako, kot še nikoli doslej." Ideja je bila v prejšnjem desetletju stvar laboratorijev, medtem ko se poskusi v praksi, kot je evidentiranje hrane v hladilnikih, vsem naporom navkljub še niso prijeli. Pri Intelu trdijo, da bo kmalu drugače.

Tipala vsepovsod

Zakaj bi hotel imeti računalnike, ki 'vedo vse o vsem'? Kaj je ta optimizacija, o kateri govori Ashton? Nekaj razlag je prispevala dr. Genevieve Bell, karizmatična šefinja futuristov v Media Labu. Podala je primer družine, ki sede v avto, nakar njegov računalnik bodisi na podlagi govorjenja, bodisi katerega drugega prepoznavnega elementa dožene, kdo je prisoten, in priredi glasbo.

"V velemestih naj bi leta 2050 živelo 70 odstotkov človeštva in potencial pri njihovi optimizaciji je neizmeren." Prometna infrastruktura, ki v vsakem trenutku ve, kje so avtomobili, lahko predvidi prometne zamaške in svetuje voznikom, katerim ulicam se izogniti. Predvsem pa, kje parkirati. *"V Frankfurtu v povprečju ljudje, ki tamkaj niso domači, porabijo dvajset minut za iskanje parkirnega prostora."*

Poleg golega procesiranja podatkov pri mininapravah ima zato vse večjo vlogo pravilno zaznavanje okolice. Tu nastopijo mikrosenzorji (MEMS – Microelectromechanical System), kot so pospeškomeri in mikrotermometri. Večina jih je napravljenih iz tiskanih vezij; več o njih si lahko prebereš v članku v Jokerju 185, na strani pod številko 5271. Zanimivo je, da Intel v svojih čipih ta tipala že proizvaja sam, a to komaj kje omeni.



Prve smiselne primerke miniprocesorčkov in mikrosenzorjev bomo videli na medicinskem področju. Renee James je takole demonstrirala tipalo za življenjske znake v obliki v obliki komaj opaznega filma na koži (desno), s katerim bomo zamenjali zapestno napravico (na levi). Ta je že sama občutno pomanjšanje danes razširjenih naprav, ki jih moraš prenašati v torbah. Gre za neposredno posledico miniaturizacije elektronskih vezij, s katero postajajo tako senzorji kot računska logika tako majhni, da jih lahko brez muke vgradiš kamorkoli.



Antropologinja Genevieve Bell pri demonstraciji aplikacije za mobitel, ki prepoznava lastnikove korake. Ni še čisto zanesljiva, a ponazarja, kam bo šel razvoj pametnih telefonov: v smer osebnih pomočnikov, ki se bodo skušali z rabo lastne umetne pameti 'navaditi' lastnikovega obnašanja in mu zvesto služiti. Skratka, zahodni človek se bo lahko še bolj polenil.

Kot praktično uporabo senzorjev v telefonu so pokazali testni programček, ki si je na podlagi podatkov iz vdelanega merilnika pospeškov zapomnil značilno hojo lastnika in je znal telefon zakleniti, če je pogruntal, da ga je nekdo ukradel. Spet druga aplikacija je slišala, da smo ravnokar na obisku pri stari mami, zato je, da nas telefon ne bi zmotil, prestregla klic in kličočemu naročila, naj pokliče pozneje.

Najmanjši gradniki

Govorance o vsepovezanem svetu so bile razburljive, a slabo oprijemljive – dokler ni Intelov novi direktor Brian Krzanich na otvoritveni tiskovki presenetljivo vzel v roke novega procesorja quark. Kakor so kvarki najmanjši subatomski delci, so tudi Intelovi quarki namenjeni najmanjšim elektronskim napravicam, tako oblačljivim kot vgradljivim. Trikrat manjši so od čipov v telefonih in zasnovali so jih z miniaturnostjo ter nizko porabo v mislih (desetino in manj vata). Prvi primerki bodo romali k tehnološkim podjetjem proti koncu leta, da bi le-ta na njih začela snovati izdelke. Krzanich je kot primer pokazal lastne prototipe identifikacijskih zapestnic.

Quarki so besedam Johnsona in Bellove dali večjo težo, saj so tehnološka osnova, na kateri bi bilo moč udejanjiti visokoleteče napovedi glede interneta stvari. Hkrati postane bolj razumljivo, zakaj Intel pestuje zajeten laboratorij družboslovcev. Podjetje iz Santa Clare ne namerava spreminjati pristopa k trženju procesorjev, po katerem prodajajo že izgotovljene čipe in konec. To je v nasprotju z ARMom, ki proizvajalcem da licenco za snovanje lastnih čipov na Armovi arhitekturi. S tem je Intelov tekmec občutno bolj prilagodljiv, kar je eden glavnih razlogov za razmah armov v mobilnih telefonih. Če hoče Intel konkurirati s starim načinom prodaje čipov, mora natančno vedeti, kakšne naj skonstruira. Kar pelje do predvidevanj, kakšna bo uporabna elektronika v prihodnosti. Nisem pa dobil odgovora na vprašanje, če nameravajo sami proizvajati katere od uporabnih gizmov ali pa bodo ostali le pri procesorjih.



Kdor je na sosednjih straneh prebral novico o čipih v tabletkah (za pogoltnit, ne fotke gledat), se mu bo zdel quark zajeten. A poudariti gre, da je to splošni mikroprocesor, ki ga bo moč prirediti vsakovrstnim nalogam, od upravljanja pametne obleke do nadzora delovanja avtomobilske armature. Je pa res, da konkretnosti na konferenci letos še nismo videli.

Spremenljivčki na pohodu

Ko se je razburjenje glede quarka poleglo, je bil čas za bolj predvidljive najave. Krzanich je pokazal prvo delujočo mašino z namizniškim procesorjem broadwell, naslednikom zdajšnjega haswella. Gre za pomanjšanje arhitekture z 22 na 14 nanometrov, izdelke na tej osnovi pa bomo dočakali prihodnje leto.

Sledil je bay trail, najnovejši sistem na čipu za tablice in hibridne napravice, ki se znajo preobraziti iz laptopa v tabletko. O številčnih specifikacijah več v okvirju. Intel v te naprave, ki jih sam imenuje 'dva v enem', polaga velike upe, in ni težko ugotoviti, čemu. ARM kraljuje med tablicami in si želi prodreti više, v večje naprave, dočim je Intel usmerjen v nasprotno smer. Zato so procesorji '2-in-1' priročna ovira, ki jo je nastavil tekmec. Na prireditvenem prostoru smo lahko preizkusili dosti prototipnih in tudi že prodajnih modelov vseh svetovnih proizvajalcev.

Še eno podjetje si z Intelom deli to vizijo: Microsoft. Windows 8 je napravil z mislijo na razmah hibridov, žal na račun ostalih uporabnikov, ki vztrajajo pri 'prazgodovinskih' namiznih PCjih in notesnikih. Zato se je po odru sprehodila ena od MSjevih predsednic, Tami Reller, opisala skorajšnjo posodobitev 8.1 in pri tem pedantno izbirala besede, da o slabši prodaji Win8 od pričakovane ni govora. Nasploh so bili kakršnikoli problemi novih Oken na IDF13 tabu. Če si kakemu uradnemu človeku zgolj namignil, da bi se pogovoril o tem, je moral nenadoma na stranišče.



Kirk Skaugen, Intelov menedžer PC-področja, najavlja kopico hibridnih prenosnih računalnikov. Na prizorišču se jih je trlo, saj so svojega prinesli domala vsi veliki proizvajalci. Nekateri izdelki so v tem trenutku že na policah trgovin, večina jih bo do konca leta. Tedaj bodo trg že dosegli novi pentiumi in celeroni za najcenejše 2-in-1e pri okrog 400 evrih po napravi.

Tudi Intel se gre mahanje

IDFi so zaprti dogodki in na hodnikih se drgneš ob poslovneže, inženirje in ostale strokovnjake, ki hodijo sem poslušat predavanja, kot je 'Hardware accelerated cloud media processing'. Nekaj jih najdeš zase kot novinar, izpostavim pa dvoje.

Prvo je govorilo o zaznavnem računalništvu, s tujko perceptual computing. Gre za podobno pomemben pojem, kot je prej omenjeni internet stvari, in kaže si ga zapomniti. Označuje naravnejšo komunikacijo s stroji od tiste s tipkovnico, na primer z zaznavo govora, ročnih gest in obrazne mimike. Kinect je tipični primer orodja, ki ustreza tej definiciji. V rabo 3D-kameric in tolmačenja govora se je Intel usmeril z razvojnim programskim paketom Perceptual Computing SDK. Ja, Intel razvija tudi softver! Se je pa za izdelavo



BAY TRAIL

Rod procesorjev atom je od nastopa pred dobrimi petimi leti prehodil dolgo pot. Čipi nizke porabe, ki so bili sprva namenjeni netbookom in ostalim šibkejšim napravam, so z razmahom tabličnih računalnikov postali eno ključnih Intelovih orožij v boju za prevlado na mobilniškem področju.

Preden se spustimo v hudournik kodnih imen, je na mestu šnelkurs. Ločevati je treba med osrednjim procesorjem kot takim (atom) in sistemom na čipu (System on Chip). SoC si predstavljaj kot matično ploščo, grafično kartico in centralni procesor, združeno v eno ploščico silicija.

Atomi in njihovi SoCji nosijo različna kodna imena. Bay trail-T, najnovejša tablična platforma, je SoC, izdelan na novem atomu serije silvermont, ki nosi ime Z3000. Razume se tako z Windows kot Androidom. Gre za prvi štirijedrni atom v tablicah, napravljen pa je v 22-nanometrih, enako kot haswelli za namiznike. S tem Intel tudi tu uvaja strategijo tik-tak. Po njej bo vsako leto izmenično splovil najprej čipe nove arhitekture in potem njihovo pomanjšano inačico. Zmanjšanje silvermontov na 14 nanometrov prihodnje leto se imenuje airmont.

Oni veliki 'T' za bay trailom pove, da gre za odsek družine, namenjen tablicam. V prihodnjih mesecih bomo namreč dobili bay trail-M in bay trail-D za male laptope, HTPCje ter šibke namiznike. Te inačice bodo nosile tržni imeni pentium in celeron. Brez heca, pentiumi in celeroni bodo odslej atomi!!!

Zanimivo je, da v bay trailu-T za grafiko prvič skrbi vezje Intel HD graphics, enako kot v corih za namizne sisteme. Očitno se ne greje več toliko. Drugače bo v jesenskem SoCju za telefone, kjer bo spet risal powerVR. Tisti sistem na čipu se bo klical merrifield. A to še ni vse, saj obstaja kar osemjedrni strežniški silvermontov SoC, avoton. Žur.



Razvojna orodja paketa Intel Perceptual Computing SDK je moč kajpak ponucati za kinect. Takole so ljudje na razstavnem paviljonu poskakovali skozi navidezno letališče, napravljeno v tem razvojnem okolju. Cilj je bil ujeti let, a možakar vseeno pozira, majkemi. No, če ti je uspelo, si bil v igri za žreb fensi ultrabookov in tablic. Ničesar nisem dobil. Verjetno sem premalo skakal. Na prizorišču je bilo sicer precej več Creativovih kameric senz3D kot kinectov.

kamerice povezal s Creativom. Njihovih dvookih opazoval senz3D s testnim programjem je bilo na prizorišču kar nekaj, pri Intelu pa upajo, da bodo v nekaj letih postala stalen spremljevalec računalniške rabe vsaj pri prenosnikih brez miši.

Bolj nepričakovan je bil vpogled v HTML5, dolgo pričakovano peto inačico programskega okostja spletnih strani. Živahni govornik je pokazal nekaj že znanih utrinkov, kot je lomljenje videov na YouTubu na drobne koščke in poganjanje Unrealove grafike neposredno v brskalniku. Nakar je spustil bombo: v JavaScriptu docela emuliran virtualni računalnik. Poanta? *"S HTMLjem in JavaScriptom ni mogoče upravljati le spleta, marveč vse. Ker sta neodvisna od platforme, je ta naveza glavni kandidat za programski jezik interneta stvari."* Skratka, futuristično tehnologijo, o kateri sem pisal zgoraj, bosta programsko dokaj verjetno poganjala HTML5 in JavaScript.

Ko si se naveličal poslušanja, si šel v pritlično halo Moscona West, kjer je bilo manjše razstavišče. Sam sem največ časa prebil na štantu z irisom pro, najhujedšo inačico grafike, integrirane v procesorje haswell. Trenutno je izdelkov z njo na trgu malo, zato sem z radovednostjo preizkusil Rome 2 na razmeroma tankem Asusovem prenosniku. Bil sem prijetno presenečen, kajti špil, s katerim je imelo tako veliko ljudi po izidu precejšnje strojne probleme, je na eni grafični nastavitvi nad sredinsko tekel kot namazan v 1080p. Je šalam o integrirani grafiki odklenkalo? Komaj čakam, da te izdelke dobimo v preizkus.



Senz3D je ravnokar dospela na tržišče za ceno dvestotih evrov. Tule si z mahanjem pred njo obračal model avtomobila v prodajalni. Zaznava je bila kilava. Zato pa si mogel na sosednjem prostoru v mnogo boljšem demu prenašati kockico v prirejeni verziji Portala 2. Še posebej sem bil navdušen nad odlično globinsko zaznavo. Kamerico kanijo nadalje pomanjšati, da bo lahko vdelana v sam zaslon laptopa.

Krasni novi povezani svet

Brian Krzanich je torkov keynote po uvodnem nagovoru prepustil kolegici, predsednici firme Renee James. Ta ni nakladala o poslovnih rezultatih in ni niti enkrat rekla "gigaherc." Na oder je poklicala enega svojih sodelavcev, Erica Dishmana. Možakarju so pred štiriindvajsetimi leti diagnosticirali raka in do letos je bilo njegovo življenje ena sama velika ogabna serija kemoterapij. Nakar so mu v raziskovalnem projektu sekvencirali genom.



Jesen je čas, ko pride še en izdelek: druga različica Intelovega vodila thunderbolt. Nadgradnja bo enostavna, kajti notranja logika bo znala dosedanje štiri 10 Gb/s kanale (dva v eno, dva v drugo smer) združiti v dva obojesmerna z 20 Gb/s. Na ta način bomo prek njega naposled lahko pošiljali video ločljivosti 4K, ki zahteva 15 Gb/s, ter hkrati prenašali podatke.

Na podlagi genske slike so zdravniki sprevideli, da so mu vsa leta dajali neprimerne koktejle zdravil, in jih zamenjali s takim, ki so primernejša za njegovo telo. Po nekaj mesecih o tumorjih ni bilo več ne duha, ne sluha. *"Pred nekaj leti si za sekvenciranje svojega genoma plačal petdeset tisoč dolarjev, danes jih pet tisoč, čez nekaj let boš manj kot tisočaka. To smo dosegli z golo rastjo računske moči in postopek postaja vedno bolj dostopen vsakomur. To je le eden od primerov, kjer lahko spremenimo življenje na bolje."*

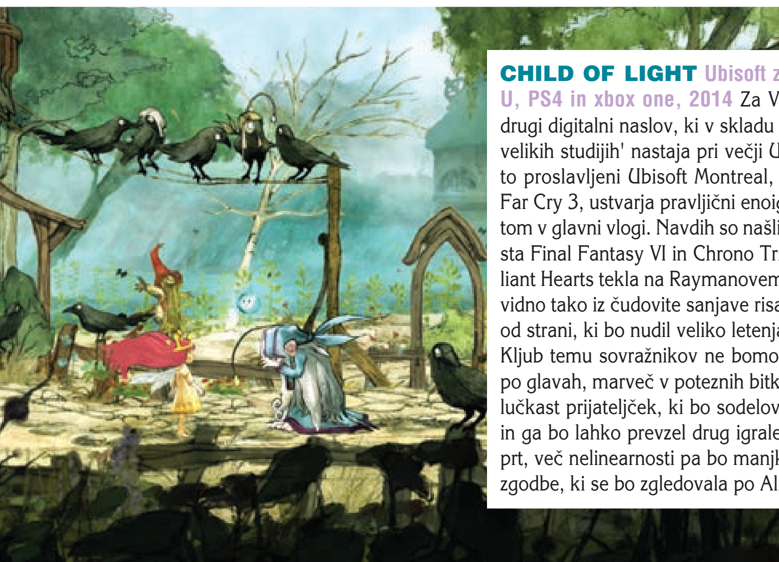
In res, Dishmanova zgodba je bila le kamenček v mozaiku podobnih pripovedi širom celotne konvencije. Velikan je naravnost in odločno razbijal sliko o Intelu kot hladnem izdelovalcu procesorjev ter gradil tisto o Intelu, ki si prizadeva za boljši jutri. Nisem si mogel kaj, da se ne bi še sam nalezel optimizma. Toda ko sem se zbudil doma, sem se spomnil, da za vsakim Brianom Davidom Johnsonom in Genevieve Bell stoji nekdo v suknji, čigar naloga je skrbeti, da bodo šli poslovni grafi navzgor. Tisto, kar dandanes na spletu poganja zbiranje informacij o uporabnikih, ni altruizem, marveč pobezljani marketing in državna represija.

Johnsona sem po njegovem govoru pocukal za rokav in mu navrgel, da se mi zdi prihodnost, v katerem bodo vsi predmeti v stanovanju zbirali informacije o meni, srhljiva. *"Saj, zato se boš pa sam odločil, koliko tega boš spustil v življenje,"* mi je odvrnil. Toda ali bom res imel izbiro? Ali pa bo moj predalnik informacije sam prodajal najboljšemu oglaševalskemu ponudniku?





HEARTHSTONE **Blizzard za PC, letos** Zbirateljskim igram s kartami (CCG) in njihovi žlahti, kjer si je moč podobice izmenjavati, ne gre slabo. Še najmanj v navideznem svetu, naj govorimo o Magicu Online in izpeljanki Duels of the Planeswalkers, posnemovalcih, kot je Duel of Champions, ali izvirnejših variantah, kot sta Scrolls in Card Hunter. Vse pa zna nadkriliti heroinsko nalezljivi Hearthstone: Heroes of Warcraft. Zasnova bo znana: na mizo boš metal karte, ki bodo postale bitja ali uroki, in z njimi čarodeju na drugi strani zbijal življenjske točke. Pravila bodo do neke mere poenostavljena, saj se bo energija nabirala samodejno in v nasprotnikovi izmeni ne bo moč posredovati. A to ne bo pomenilo manka globine, ki bo med drugim očitna v sestavljanju kupčkov na lastno pest in devetih poklicih. Warcraftovski junak, kot so bojevnik, paladin in mag, bo odredil, katere posebne karte bo moč dati v deck. Poleg tega bosta generala prisotna na bojnem polju in s tem sodelovala v bojih. Pričakuj! (sn)

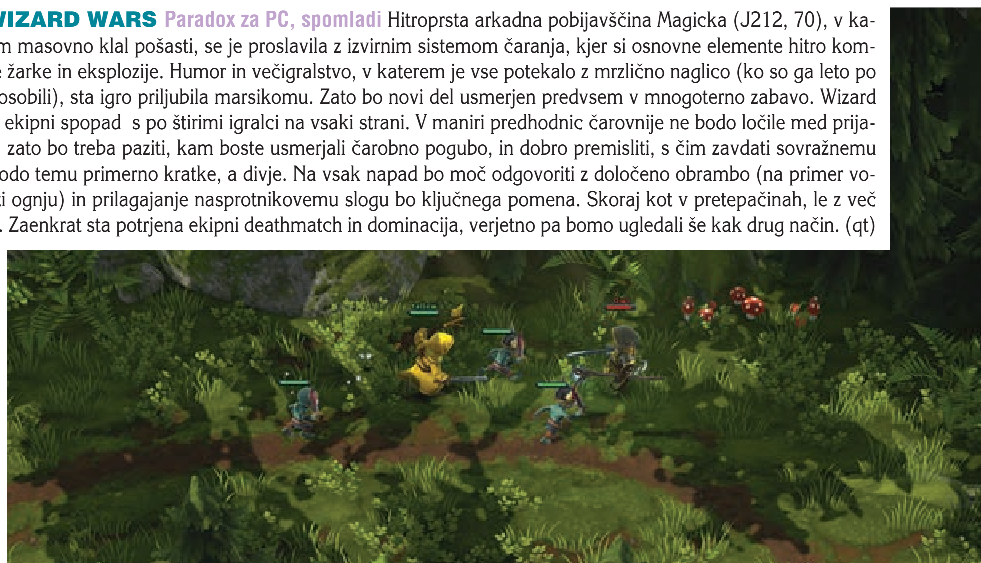


CHILD OF LIGHT **Ubisoft za PC, PS3, xbox 360, wii U, PS4 in xbox one, 2014** Za Valiant Hearts je Otrok luči drugi digitalni naslov, ki v skladu z geslom 'majhni projekti v velikih studijih' nastaja pri večji Ubisoftovi skupini. Tokrat je to proslavljeni Ubisoft Montreal, kjer moštvo, zadolženo za Far Cry 3, ustvarja pravljični enoigralski japonski frp z dekletom v glavni vlogi. Navdih so našli v starodavnih JRPGjih, kot sta Final Fantasy VI in Chrono Trigger, igra pa bo kakor Valiant Hearts tekla na Raymanovem pogonu UbiArt. To bo razvidno tako iz čudovite sanjave risankaste grafike kot pogleda od strani, ki bo nudil veliko letenja in skakanja po ploščadih. Kljub temu sovražnikov ne bomo odstranjevali s skakanjem po glavah, marveč v poteznih bitkah. V njih nam bo pomagal lučkast prijateljček, ki bo sodeloval tudi pri reševanju ugank in ga bo lahko prevzel drug igralec. Svet naj bi bil delno odprt, več nelinearnosti pa bo manjkalo na rovaš melanholične zgodbe, ki se bo zgledovala po Alici v čudežni deželi. (sn)



MAGICKA: WIZARD WARS **Paradox za PC, spomladi** Hitroprsta arkadna pobijavščina Magicka (J212, 70), v kateri si s coprnikom masovno klal pošasti, se je proslavila z izvirnim sistemom čaranja, kjer si osnovne elemente hitro kombiniral v ubijalske žarke in eksplozije. Humor in večigralstvo, v katerem je vse potekalo z mrzlično naglico (ko so ga leto po izidu končno usposobili), sta igro priljubila marsikomu. Zato bo novi del usmerjen predvsem v mnogoterno zabavo. Wizard Wars bo v osnovi ekipni spopad s po štirimi igralci na vsaki strani. V maniri predhodnic čarovnije ne bodo ločile med prijatelji in sovražniki, zato bo treba paziti, kam boste usmerjali čarobno pogubo, in dobro premisliti, s čim zavdati sovražnemu čarodeju. Bitke bodo temu primerno kratke, a divje. Na vsak napad bo moč odgovoriti z določeno obrambo (na primer voda ali zemlja proti ognju) in prilagajanje nasprotnikovemu slogu bo ključnega pomena. Skoraj kot v pretepačinah, le z več posebnimi učinki. Zaenkrat sta potrjena ekipni deathmatch in dominacija, verjetno pa bomo ugledali še kak drug način. (qt)





VALIANT HEARTS **Ubisoft za PC, PS3, xbox 360, PS4 in xbox one, 2014** Stalno karamo preževečenost dogodkov iz druge svetovne vojne in objokujemo neizkoriščenost prve. Usmilil se nas je Ubisoft, ki bo v režiji montpellierskega studia (Rayman Legends) dostavil to zanimivo ugankarsko avanturo. Izšla bo le v digitalni obliki in se bo odvijala na krvavi zahodni fronti med Nemčijo in Francijo. Tam bomo izmenjaje igrali pet likov različnih narodnosti – Američana, Francoza, Belgijko, Angleža in Nemca. V stilizirani stripovski grafiki bomo spremljali pretresljivo, kompleksno zgodbo, ki so jo navdihnila pisma pravih vojakov in se bo vrtela okrog Germana, ki išče dekle. Igranje bo potekalo v slogu klasičnih, od strani gledanih pustolovščin, kjer se bomo sprehajali po lokacijah, kramljali z ljudmi in uporabljali predmete. Napredností te plati ne gre pričakovati, saj je videti, da se bo Valiant Hearts: The Great War posvečala zlasti vzdušju. Res pa je, da svobodno menjavanje med liki obeta. In da bo notri junaški kuža. (sn)





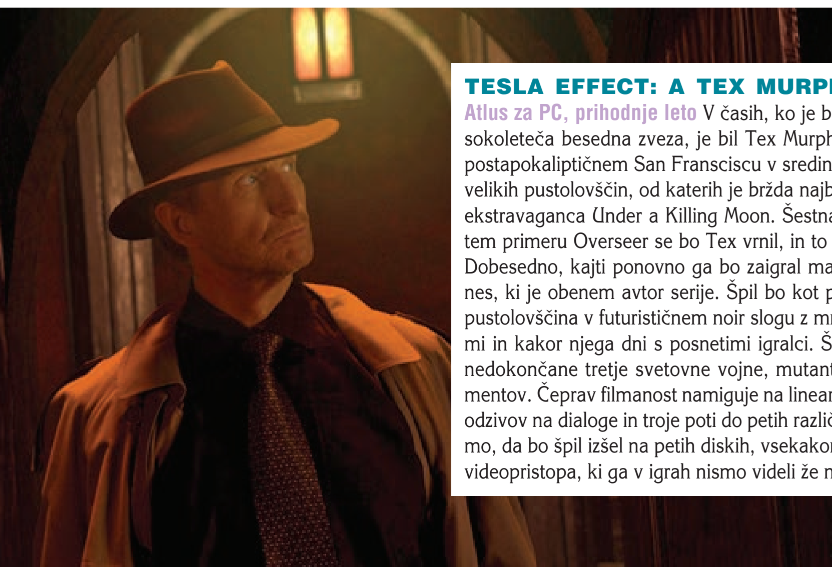


SIMCITY CITIES OF TOMORROW **EA za PC in mac, novembra** “Verjetno bodo še dolgo prihajali popravki,” smo zaključili prejšnjemesečno vest, da se je SimCity kljub neigralni polomljenosti prodal v dveh milijonih izvodov. Digitalno županovanje pač privlači, četudi ni popravljeno in odrešeno stalne pripetosti na serverje. Ta cokla bo žal ostala tudi z novembrskim dodatkom Cities of Tomorrow, saj EA vztraja pri online-only, dasi bi bilo starošolsko odkopljeno igranje dobrodošlo. Jutrišnja mesta takisto ne bodo izpolnila želje po večjih področjih, ki so v zadnji izdaji manjša od prejšnjih delov. Bodo pa zidave segle v zrak, kajti kot ime pove, gre za futuristično tematiko. Ne za Dubaj ali Hong Kong čez nekaj let, marveč za varianto Blade Runner / 5th Element / Judge Dredd z megastolpnicami, neonom in lebdečim prometom. Temu primerno bo vključenih čuda novih tehnologij, od elektrarne na plimo prek magnetne železnice do vojske delavskih droidov. Za dobro mero bo vse skupaj uokvirjeno z zgodbo o zli velekorporaciji, ki se požvižga na naravovarstvo. Na igralcu bo, ali zaselek postane zelena utopija ali onesnažena, prenaseljena metropola v službi denarja. Dodan bo še en nov dizaster, a ga ne izdajo. Mogoče bodo zombiji. (lf)





NBA LIVE 14 **EA za PS4 in xbox one, 22. novembra** Štiri leta so že minila, odkar smo ugledali zadnji del nekdaj čislane serije NBA Live, in še tisti poskus za PS3 ter X360 je bil zanikrn. Po odpovedanem rebootu NBA Elite 11 je niz spal, zdaj pa ga kani EA obuditi le na obeh konzolah naslednje generacije. Dotični naj bi bili edini sposobni izrisovati realistično grafiko, ki bo kazala opletanje dresov in prešvicano kožo, ter napredno fiziko v okviru pogona Ignite. Po fizikalni plati naj bi bila najbolj vidna napredek pri stiku med košarkarji in prenovljeni dribling. Slednjemu pravijo BOUNCETEK in bo ponudil resničnosti zvesto vodenje žoge za vsakega igralca posebej. Seveda ga že hočejo odkupiti avtorji serije Dead or Alive! Tretja prednost je sistem COURT-Q, ki bo v špil po internetu pošiljal podatke o košarkarjih, kar se bo odrazilo na igrišču. Na naslovki bo Kyle Irving iz Cleveland Cavaliersov, nas pa zanima zlasti, če bo Live 14 arkada ali simulacija. Odgovor bomo dobili ob izidu xbona in peesštirke. (sn)

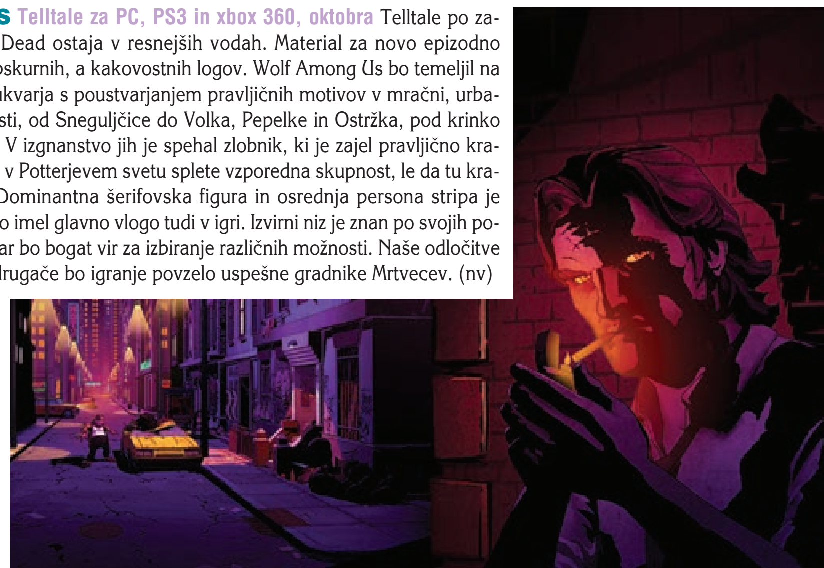




TESLA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE **Atlus za PC, prihodnje leto** V časih, ko je bil interaktivni film še visokoleteča besedna zveza, je bil Tex Murphy znamenit detektiv. V postapokaliptičnem San Franscicsu v sredini 21. stoletja je imel pet velikih pustolovščin, od katerih je bržda najbolj znana 4-ploščkovna ekstravaganca Under a Killing Moon. Šestnajst let po zadnjem, petem primeru Overseer se bo Tex vrnil, in to v nespremenjeni obliki. Dobesedno, kajti ponovno ga bo zaigral malce postarani Chris Jones, ki je obenem avtor serije. Špil bo kot predhodniki prvoosebna pustolovščina v futurističnem noir slogu z mnogo logičnimi ugankami in kakor njega dni s posnetimi igralci. Štorija se bo pletla okoli nedokončane tretje svetovne vojne, mutantov in Teslinih eksperimentov. Čeprav filmanost namiguje na linearnost, obljubljajo mnogo odzivov na dialoge in troje poti do petih različnih zaključkov. Dvomimo, da bo špil izšel na petih diskih, vsekakor pa bo edinstven zaradi videopristopa, ki ga v igrah nismo videli že najmanj desetletje. (lf)

THE WOLF AMONG US **Telltale za PC, PS3 in xbox 360, oktobra** Telltale po zaključku prve sezone Walking Dead ostaja v resnejših vodah. Material za novo epizodno avanturo so spet potegnili iz obskurnih, a kakovostnih logov. Wolf Among Us bo temeljil na stripovski seriji Fables. Ta se ukvarja s poustvarjanjem pravljičnih motivov v mračni, urbani fantaziji. Liki klasičnih povesti, od Sneguljčice do Volka, Pepelke in Ostržka, pod krinko živijo v sodobnem New Yorku. V izgnanstvo jih je spehal zlobnik, ki je zajel pravljično kraljestvo. Pri tem se podobno kot v Potterjevem svetu splete vzporedna skupnost, le da tu kraljujeta cinizem in porednost. Dominantna šerifovska figura in osrednja persona stripa je zlobni volk – Big Bad Wolf, ki bo imel glavno vlogo tudi v igri. Izvirni niz je znan po svojih političnih in moralnih podtonih, kar bo bogat vir za izbiranje različnih možnosti. Naše odločitve bodo krojile dogajanje in tudi drugače bo igranje povzelo uspešne gradnike Mrtvecev. (nv)







Ko Snetija sovražniki v najnovejši tiholaznici dvaindvajsetič opazijo skozi zid, kamera v akcijski sekljalki pa noče ubogati, ima vsega zadosti. Kriče s tipkovnico raztolče monitor na kosce in zabriše joypad skozi zaprto okno, nakar zvrne kišto na bok in in se poščije nanjo. Odslej je pobratim AVGNja – The Angry Video Game Nerda, posrečene internetne ikone, ki se absurdno-straniščno znaša nad neumnimi starimi špili in faliranimi sistemi.

Nadzorne točke, privajanja, neomejena življenja in podobne olajšave imajo moderne generacije za samoumevne. Danes večina iger pač hoče in omogoča, da jih končaš. A ni še minilo trideset let od dobe, ko je bilo marsikakemu naslovu vse prej kot do tega. Nekateri so te ovirali namenoma, zlasti avtomati, kjer je bilo v interesu operaterjev, da ljudje vanje zmečejo čimveč kovancev. Drugi so bili v nedolžnem času, ko so bili avtorji hkrati programerji, risarji, glasbeniki in oblikovalci stopenj, preprosto slabo narejeni.

Igre so nas rade posiljevale z okornim nadzorom in zahtevami po preklemani natančnosti. Trenutek zamude pri udarjanju in si bil vsaj brez lepega dela energije, piksel preveč v levo ali desno in že si cepnil v prepad. Se spomniš Rastana? No, to. Zahtevnost je bila tipska lastnost tudi neakcijskih žanrov: pokaži-inklikni avanture so denimo redno terjale prečesavanje ekrana v iskanju neoznačenih vročih točk.

Ne rečem, igre brez izziva so praviloma medle. Toda kljubovanje, ki je samemu sebi namen, ni dobrodošlo. Nevidne luknje, bliskoviti capini, nadzorne kaprice in slab dizajn so enako zoprni danes kot njega dni. Pri vsaki generaciji povzročajo odziv, znan kot 'gamer rage' ali v medicinskih krogih popizditis ludus majoris. Saj veš, tista norunga, do katere pride, ko te v spletni streljačini ob respawnu desetič zapovrstjo počijo v glavo. Argh!

Posledice dotičnega besnila so različne, od zariplosti in vpitja prek iznakaženja lastnega telesa do poškodb hardvera. A redkokdo rejdža tako karizmatično, simpatično in zapomnljivo kot dolgoletna youtubovska senzacija The Angry Video Game Nerd, ki zeleno pljuva po slabih ter težkih igrah. Bolj kot ga zajebavajo, več materiala ima.



Ta dvojec iger za NES Nerdu redno povzroča hude travme. Levo je Ghosts 'n Goblins, ki je tako zafrknjena, da konec ugledaš šele, ko jo obrneš dvakrat. Desno pa Ninja Gaiden 3, ki preseže novejši del NG Black.

Rofl za Rolfa

Nerdovo pravo ime je James Rolfe in AVGN je le najbolj znana kaplja v morju filmarskih projektov, s katerimi je ta ameriški pisec, režiser, producent ter komik začel že pri šestnajstih. Bil je sramežljivo dete in v srednji šoli je med vrstniki zvečine molčal. Toda že od majhnega je rad pripovedoval zgodbice v kasetnik in kadarkoli je opazil, da so vanj uperili kamero, se je spremenil v glumača, ki mu za pozornost iz sebe ni bilo težko narediti bedaka.

Dejansko je bilo vse, kar si je želel, delati filme. *"Lahko vam povem, kako, kdaj in kje snemam, ne morem pa pojasniti, zakaj. Nimam pojma. Enostavno sem tak,"* pravi. Pred petimi leti je naznanil, da je posnel sto devetindevetdeset vsakovrstnih filmov in filmčkov. Mednje je sodilo lepo število epizod Angry Video Game Nerda, izmišljene osebnosti, s katero si je daleč najbolj ustvaril ime. Ironično jo je pognal kot nekaj, od česar si ni dosti obetal.

Serijo je pod imenom The Angry Nintendo Nerd začel maja 2004, ko je na spletni strani Cinemassacre objavil videoopis akcijske avanture Castlevanie II za Nintendovo konzolo NES. Ubogi špil, ki je izšel 1988., je neprizanesljivo prebičal zaradi številnih okornosti, od počasnega menjavanja dneva in noči *("Kako bi se počutili, če bi prišel k vam in vsakih deset sekund pavziral igro?!")* do nevidnih lukenj v tleh. Kritiko je zabelil z mastnim vokabularjem, ki je postal njegov zaščitni znak. Video se začne z *"This game sucks!"* in se zaključi s *"Stay away from this horrible steaming pile of goat shit!"*



Rolfe udriha tudi po filmih, med katerimi so mu najljubše grozljivke. Iz Nerda je naredil velik posel, saj trži devedeje, 2014 pa pride pravi film.

Poplak lijavice s pivom

Škoda, da se Nerd od nekdaj posveča skoraj izključno konzolam, s čimer za slovensko zvečine računalniško publiko ni instantno privlačen. Toda v deželah z drkališko tradicijo je udrihanje privleklo širšo pozornost, saj je 'rant', kakor se na netu reče zabavljanju, laže dojemljiv in privlačnejši od argumentirane kritike. Slednja ga je malo brigala in sledile so še bolj nebrzdane destrukcije tako znanih kot obskurnih naslovov za NES, od Wally Beara in Teenage Mutant Ninja Turtles do Karate Kida ter Top Guna.

Med dodajanjem novih videov Nerd ni napredoval le v kletvicah in povezovanju vsebine špilov s telesnimi izločki, marveč tudi izvedbeno. Že v drugem jadikovanju, kjer se je lotil obupnice Dr. Jekyll & Mr. Hyde, se je pojavil še slikovno. Pred garderobno omaro je improvizirano pridigal nasvete, kot je *"Never play it, because you will be wishing for the rest of your life that you could invent a time machine and go back to the day you played it and just fucking kill yourself!"*







JAGODNI IZBOR EPIZOD

Na YouTubu boš hitro našel AVGNjev bunker, v katerem je zdaj že sto deset delov (svetujem iskanje po pojmu 'AVGN episodes', da bodo kronološko urejene). Definitivno si oglej naslednje.

E17, Bible Games – kjer se Nerd posveti čudaškim igram s tematiko Svetega pisma.
E35, Texas Chainsaw Massacre – kjer Nerd zaigra v filmski parodiji na TCM in mora igrati istoimenski zanikrn špil pred norima morilcema.
E54, Deadly Towers – kjer Nerd rivju istoimenske zanikrnice sestavi iz vnaprej poslanih navedkov v 6400 fanovskih emailih.
E65-66, Jaguar pt 1 in 2. – kjer z mačko lovita velik zelen fris po dnevni sobi, on pa se grafično poserje na CD-nadgradnjo te Atarijeve konzole.
E71, Plumbers Don't Wear Ties – kjer spoznamo najslabši interaktivni film za 3DO. Poprej nisem vedel, da obstaja, majke mi. Moram ga imeti!
E75, Bugs Bunny's Crazy Castle – kjer Nerda obišče zamerljiv Zajček Dolgoušček, ga premlati ko vola in se mu iztrebi na obraz, nakar mu Nerd odtrga glavo.
E87, Ninja Gaiden – kjer AVGNju, ki nikakor ne zmore obrniti Ninja Gaidena za NES, priskoči na pomoč pravi ninja. Ta ga trenira in mu pravi zen modrosti tipa "Če bi rad porazil igro, mora igra najprej poraziti tebe." Odgovor: "SAJ ME JE!"
E97, R.O.B. – kjer robotek za NES postane *evil robotic overlord* z daljinskimi močmi, ki ga je treba poraziti. SkyNet? Amater.
E101, Nintendo World Championships – kjer se Nerd na podlagi redkega modula zafrkava iz zbirateljev in se spopade s Patom the NES Punkom.
E105, Ghosts 'n Goblins – kjer Nerd razreši travmo, ker ni nikdar končal Ghosts 'n Goblins, na koncu pa se zaplete v potezni fajt z zlobnim modulom.

Vmes je zvračal pivo rolling rock, ki je sčasoma postal še eden od Nerdovih trademarkov. Gre za oglaševalsko finto? *"Ne. Igram toliko obupnosti, da preprosto moram piti pivo, in rolling rock imam rad."* Takisto si je omislil uvodni komad z nalezljivo kitarsko melodijo, kasneje predelano v slayerski metal, in okusnimi verzi, kot so "*He'd rather have a buffalo take a diarrhea dump in his ear / He'd rather eat the rotten asshole of a roadkilled skunk and down it with beer."*

Sesutje Atarija

Epizoda z Dr. Jekyllom je bistvena, saj je zakoličila slikovno pojavo razumno čednega očalastega piflarja v beli srajci in pisali v njenem žepu, ki se s številnimi grimasami in rožnatim jezikom pritožuje nad katastrofalnimi igricami. Pot je od tam vodila le navzgor, saj se je Angry Nintendo Nerd zaradi vse večje priljubljenosti kmalu preselil k ScrewAttack Entertainmentu in nato k še večjim GameTrailersom. Nekje tedaj je ime spremenil v Angry Video Game Nerd, da bi se izognil težavam z japonskimi odvetniki in pokazal, da se ne bo več ukvarjal le z Nintendom.
Prelomnica s to tradicijo je bil 'rivju' sistema atari 5200, ki ga je razkazal v dnevni sobi, polni polic s starimi konzolami, računalniki ter moduli. Tradiciji primerno se v videu pritožuje nad domala vsako lastnostjo hitro propadle konzole, od nepraktične velikosti do kablov in kontrolerjev, med njimi takega z dvema trackballoma. Dotični "sucks ass", izvirni joypad pa Nerd zaradi številčnice primerja s telefonom in se ob tem dere *"What the shit is this?!"* Potem na Ebayu naroči novega in v naslednji minuti mu ga v glavo fukne ... kdo drug kot Paperboy! Tudi zaradi takih izkušenj si je Nerd sestavil lastne, od nikjer drugje dobavljive večplatformske sisteme, kot sta nintoaster v obliki opekača in super genintari.
Že v ranih dneh se je Jamesova igra zdela lesena in naučena, kot bi bral napisan tekst. Tudi jeza pravzaprav ni prava ihta, temveč bolj živčnost, razburjenost in frustriranost. Nekatere to moti, meni pa se zdi, da spada zraven, saj ustvarja tampon cono, pregrado, ki like naredi še bolj simpatične.

Dolgouščka na gobec

Neposvečenim ob vseh teh atarijih in iz riti potegnjenih špilih ni nič jasno, ampak takim šov ni namenjen. Od vedno cilja na posvečene, na taiste težke geeke, kot je Rolfe. Na njih si je zgradil prepoznavnost in nič ni videti, da bi ga v želji po več cekina odnašalo v splošne vode. Sveže epizode so vsaj tako piflarske kot stare, kar internetna publika nagrajuje. AVGN ima na YouTubu že milijon dvesto tisoč sledilcev, s čimer je ena najbolj znanih vsemrežnih person.
Težko je reči, če je to posledica premišljene strategije ali pa Rolfe enostavno že leta počne tisto, kar zna najbolje. Glede na to, kako prostodušen, domišljijski in brez zavor je šov, bi rekel, da drugo. Včasih težko verjameš, kaj vse ta človek počne v koži nerdovskega lika. Od tega, da se poserje na nedelujoč jaguar CD (drek ni pravi, je pa to ekspliciten 'Nerd seal of disapproval'!), prek rokoborskega obračuna z Bugsom Bunnyjem do opičjega poskakovanja po igričarski kleti, po kateri s črno mačko in lasersko bazuko za SNES lovi skandirajoč zelen fris iz kdovekatere igre.
Zlasti v takih scenah vidiš prisrčno amaterske posebne učinke, ko iz plastičnega orožja švigajo laserski žarki in se iz omar razcvetajo eksplozije, Nerdu pa iz ust ob udarcih prši kečapasta kri. Žur je še večji, ko vpelje druge like, ki jih upodabljajo frendi, na primer zelenega goblina, ki komentira hrošče v igrah *("I've got glitches in me britches!")*, Spider-mana, ki mu lepljive mreže švigajo iz otepača, in zbirateljskega norca, klicanega Pat the NES Punk. Kultna je enajstdelna odvrtkovna serija, kjer se Nerd spopade s še enim internetnim kalibrom, Nostalgia Criticom, ki mu je zatežil, ker so se Nerdovi fani vtikali v njegove videe na Tubi. Sledi fizični obračun v kleti z naokoli letečimi zobmi, nakar se eden spremeni v orjaškega robota in drugi v zlodeja. Dobra roba.

Power glove z iztegnjenim sredincem

Vendar jeza ni le izhodišče za norosti, pač pa tudi naprednosti. Čeprav je Nerd najbolj znan po slikovitem razburjanju, ki se zanaša na drek in fuk *("I'd rather suck farts out of a dogs ass than play this! You'd rather listen to your only infant child puking on its own puke chunks than play this game! What a shitload of motherfucking bull fuck!")*, se v njegovih oddajah skrivajo podtoni.
Eden je izobraževalen, saj si kljub zabavljanju čez najmanjše podrobnosti, ki mu gredo na živce, vzame čas za izobraževanje. Rad razodeva zgodovino iger in se dotika poslovne plati ter psihologije. Tako lucidno razloži, *"kako ni v starih časih nihče vedel, koji kurac so biti, ampak vsak jih je hotel čimveč,"* in zakaj je NESov modul za tekmovanje Nintendo World Championships redek. Prav tako se ne omejuje na posamične igre in proslule sisteme, marveč na tnalo položi še marsikaj – kronološko zmedene serije, biblijske igre, porno špile za Atari, power glove, revijo Nintendo Power, igre z Arnoldom Schwarzeneggerjem *("This game sucks so bad the enemy soldiers commit suicide!")*, naslove s tematiko Vojne zvezd in tako dalje.



Stotisoči težko čakajo vsako epizodo AVGNja, kar dosti pa je trdojedrnih oboževalcev. Takih, ki rišejo fanart in bi Nostalgia Critica zmlinčili v prah.

Zrcalo bolesti

In naposled ne gre le za to, da se je moč z Nerdom takoj povezati, ker tako kot on čutimo igralsko jezo. Ko se norčuje iz pretiranega zanesenjaštva zbirateljev, ko mu iz ust derejo slapovi najhujših kletvic, ko se obsesivno obeša na detajle in ko obstaja le v skrajnostih (Doom za jaguar je v enem trenutku *"najboljša konzolna inačica te igre"*, v naslednjem pa *"so jo uničili, ker nima glasbe!!!"*), nam satirično nastavlja ogledalo. Tako tedaj, ko rejdžamo zasebno, kot ko se deremo v mikrofon v spletnem špilu ali negodujemo po forumih zaradi stvari, ki so v bistvu malenkosti. Nesramno norčava, večkrat prav bizarna pojava Angry Video Game Nerda je verjetno najbližje, kar imamo igralci samoparodiji in kritičnemu pogledu nase. Ne od zunaj, marveč od znotraj, s pozicije nekoga, ki so mu stvari jasne.



ZAJEMA



POVSEM NOVO KLASIČNO VSEBINO

ZNAČILNI AVTI, VOZNIKI IN STEZE

VSEBINA IZ OSEMDESETIH

3

www.pegi.info



Se študenti v ameriških hišah bratovščin res obnašajo kot živali? In zakaj pred orkestrom vedno maha nek frajer s palčko? Odgovarja Quattro.

Marsikdo poreče, da bi bilo carsko študirati v ZDA, ker bi se lahko pridružil kateri od bratovščin, ga ves čas popival in mučil bruce. No, resnica je od podobe, ki jo dostavljajo najstniške komedije, nekoliko drugačna. A ne povsem. Itak, da bo študentarija vedno pila in norela. Prav tako bi norel orkester, če ga ne bi krotil dirigent. Gospod z nabodalom ne opleta zaradi lepšega!

Kaj počnejo bratovščine na univerzah v ZDA?

Ameriški visokošolski šolski sistem se razlikuje od našega, čeravno so se z uvedbo bolonjskega sistema razločki nekoliko zabrisali. Pri njih terciarno izobrazbo izvaja kup organizacij z različnimi poimenovanji, med katerimi prednjačijo kolidži in univerze. Medtem ko kolidži običajno nudijo le visokošolske programe (ustreznica prvi bolonjski stopnji), univerze pokrivajo programe, primerljive z našo drugo in tretjo stopnjo. Je pa res, da Američani pogovorno pravijo kolidž vsakemu študiju, kamor gre 18-letnik po srednji šoli. Sistem je seveda dediščina angleškega. Z Otoka je prišla tudi navada, da študenti bivajo na območju univerze, v tako imenovanem kampusu, podobno kot pri nas v študentskih domovih. Ko vkupībereš toliko mladine, se bo naravno pričela družiti v interesnih skupinah. Univerze so tako bratenje vselej spodbujale, saj je šlo za družabno mreženje, ki človeku v kasnejšem življenju pride nadvse prav.

Nekatere bratovščine so bile neformalne, druge skrivne in rezervirane za elito. Le malo je bilo takih, ki bi delovale javno. Prvo so ustanovili že leta 1776 v Virginiji. Fi Beta Kapa je še danes ena najbolj aktivnih in razširjenih skupnosti, ki ima svoje izpostave na kar 280 šolah, združuje pa predvsem družboslovce. Ime iz grških črk je okrajšava njihovega mota Filosofia Biou Kubernitis – 'filozofija vodi življenje'. Eno prvih pravil, ki so jih zapisali, je velelo, da morajo biti debate tvorne, predvsem pa o njih ne razpravljaš z neposvečenimi. Morda so na debatni krožek vplivali prostozidarji, ki so bili v bližini zelo aktivni.



Ne pravim, da podobnih prizorov v hišah bratovščin ni moč uzreti. So pa dosti manj pogosti, kot nas skušajo prepričati študentske komedije.

Člani so se sprva dobivali po okoliških gostilnah in se prepoznavali po skrivnem rokovanju. Med rituale so vključili posvetitve in trpinčenje novincev. Nato so ideje ponesli na druge univerze in odprli podružnice. Ko so sredi 18. stoletja prostozidarji prišli na slab glas, so se odločili, da se javno razkrijejo, trud pa usmerijo v dobrodelnost. Tako so pričele nastajati bratovščinske hiše, ki so so nudile bivališče članom. S tem so postavili temelj, po katerem so se zgledovale vse ostale, ki jim danes pravijo kar grške združbe.

Bratovščine so sprejemale le moške člane, ki so, roko na srce, takrat predstavljali večino študentarije. A ko so na faks pričele zahajati ženske, so se hitro pričele organizirati v sestrstva. Danes so tudi take z mešanim članstvom, a večina jih je ločenih po spolu.

Skratka, koncept je zastavljen plemenito, seveda pa obstajajo izjeme. Določene združbe ostajajo skrivne in nadvse elitistične. Taka je recimo Skull and Bones na univerzi Yale, katere pripadnika sta bila nekdanji predsednik ZDA George W. Bush in njegov protikandidat John Kerry. Nekatere druge bratovščine so prišle na slab glas zaradi ritualov, ki so uboge bruce skrajno poniževali. Tovrstno početje je sedaj vobče prepovedano in podobno velja za razuzdane zabave. Večina bratovščin ima strogo prepoved pitja alkohola in kajenja znotraj prostorov. Tega ni težko doseči, saj so hiše ponavadi v lasti univerze ali krovne bratovščine, ki redno pošilja inšpekcije. Ampak znova, pravila so zato, da se jih krši ...

Ko zaključiš s šolanjem, ti članstvo preneha. Vendar to diplomantov ne ustavlja, da se ne bi kasneje, v aktivnem življenju, predstavljali kot bivši člani in na podlagi teh povezav iskali novih poslovnih priložnosti. To lekcijo bi lahko prepisali od njih tudi mi. Po drugi strani pa v Sloveniji itak vse deluje po vezah :).

Kakšno vlogo ima dirigent?

Verjetno ga ni med nami, ki ne bi kot otrok navdušeno dirigiral orkestru – bodisi ob novoletnem koncertu Dunajskih filharmonikov po televiziji, bodisi lokalni godbi na pihala. Ali pa zabavljačem na gasilski veselici. No, slednji dirigenta ne potrebujejo, saj so ob pijani publiki lahko povsem razglašeni.

Drugače je pri večjih zasedbah, od komornih tja do simfoničnih orkestrov. Že res, da so vsi po vrsti šolani glasbeniki, ki imajo v glavi metronom in v kakem neobveznem okolju svirkajo povsem zadovoljivo. Kadar gre pa za resne koncerte, je natančnost in predvsem duša izvedbe odvisna od človeka, ki drži vse niti v rokah – dirigenta. Ne pravijo mu zaman vodja orkestra, kapelnik ali direktor.

Čeravno so večje glasbene skupine od nekdaj rade uporabljale različne trike, da so ustvarile sozvočje, od duhovnika, ki dvigal pastirsko palico (kot to še danes počno kapelniki pri plehmuziki), do tega, da je za takt skrbela ritem sekcija (bobni), so se pravi dirigenti pojavili šele v zgodnjem 19. stoletju. Vsak glasbenik ima sicer v partituri napisane opombe, kako preigrati določeno pasažo, vendar so te smernice precej svobodne. Čeravno na primer 'allegro' (hitro) pomeni, da tempo ustreza 120 do 160 udarcem metronoma v minuti, ima vsak svojo predstavo, kaj pomenijo karakterni opisi, kot sta 'con sentimento' (čustveno) ali 'furioso' (divje).

Vrhunska skladatelja Berlioz in Wagner sta prva doumela, da dirigiranje ni le podajanje tempa in nakazovanje vstopov, marveč da ves orkester postane inštrument v njunih rokah. Da note izzvenijo tako, kot želita, ne le tako, kot sta jih napisala. Da onadva povesta, kako hiter je allegro, kdor ne posluša, pa bo izkusil njun furioso. Kot znana perfekcionista sta orkestru brezkompromisno uveljavila svojo voljo. Isto velja za druge velike dirigente v zgodovini, recimo znamenitega Herberta von Karajana. Slednji je med glasbeniki veljal za pravega tirana.

Dirigent mora imeti praktično absoluten posluh in pretanjen čut za odtenke v izvajanju. Je tonski mojster, čigar mešalna miza so njegova ušesa, ki morajo presoditi, kdaj so druge violine prehitre ali se fagota ne sliši dovolj dobro. Tedaj glasbeniku ukaže, naj jo ureže bolj odločno. Vse mora opraviti brez besed, le s kretnjami taktirke in rok ter in z ostrimi pogledi. Ni čudno, da je dirigentstvo rezervirano za višek glasbene izobrazbe.



Narekovanje tempa s taktirko sicer standardizira določene gibe, a je prepuščeno domišljiji dirigenta. Če vihti žaromeč, mu ne boš ugovarjal.

Ne joči, Kekec

Tako kot slovenski jezik je slovenski film eno tako ubogo, shirano kljuse, ki ga mimoidoči radi brcajo in imajo do njega predvsem naslednjo zahtevo: bodi iskriv žrebec, tak, kakršnega imajo pri sosedih! Ozirajo se ti kritiki na ranč onkraj potoka, kjer pod soncem svobodno dirjajo mustangi, in v dno duše jih je sram, da so obsojeni na svoje kruljavo tovorno živinče. Pridušajo se, da je bil zadnji dober slovenski film Vesna, in od ustvarjalcev terjajo nemogoče. Da bi bili v državi, ki se utaplja v dolgovih in kjer je film zadnja briga tako odgovornih kot publike, enaki bogatejšim, večjim ter, da, boljšim.

Ne, slovenski film ni enak ameriškim, ki nas najbolj prežemajo. Saj ne more biti! Pa ne le zaradi neprimerljivih bazenov sredstev in ljudi, od koder črpajo oni in od koder mi. Slovenski film ne more biti ameriški hollywoodski film, ker mi (še) nismo Američani. Ne more biti tako komercialen, ker mi (še) nismo tako skomercializirani. Ne more biti tako neumen, ker mi (še) nismo tako neumni. Predvsem pa se ne more ukvarjati z istimi temami, ker so naše drugačne.



Dvojino štejem med najboljše filme letošnjega leta: čuten, a ne profan, melanholičen, a ne solzav.

Ko narod nekaj muči, to rad izrazi skozi film. Britanski in nemški so polni priseljencev, ruski vodke in step, francoski in italijanski čutnosti, ameriški pa iskanj junakov ter bojazni pred tem, da bo država izgubila svetovni primat. Ni naključje, da v moramo v hollywoodskih delih stalno opazovati, kako so ZDA napadene in se nato rešijo / kako je svet napaden in ga ZDA rešijo / kako je rešitelj napaden in se sam reši (v kapitalizmu ne moreš računati na sočloveka #obamacare).

Tudi zato so bile ameriške akcijade iz osemdesetih tako dobre. Tedaj so bili Američani veliko bolj samozavestni. Njihovi mišičasti junaki, kot so Švarci, Stallone in Norris, so uničevali ter disciplinirali brez trohice obžalovanja. Danes ti dedki snemajo komedije v slogu Expendables, kjer parodirajo sami sebe. Svet se je spremenil. Če rečeš "Yippee ki-ay, motherfucker!", moraš zraven povedati vsaj tri vice, sicer takoj prileti-jo na kup OZN, varuh človekovih pravic in šopek tabloidov ter jadikujejo, kako se etničnim skupnostim (mafija, javni sektor, bančniki) slabo godi. Rambo spi in filmskih herojev ni več. So le še stripovski.

Beg v ameriško streljanje in pocukranost je privlačen za čute, a nima smisla. Sam to po hudo dolgem konzumiranju hollywoodskih filmov z druge strani luže še kako občutim. Zvečine sem se jih preprosto naveličal, ker se stalno šlepajo na iste finte. Evropski film in manjše – neodvisne ameriške produkcije si za osnovo jemljejo resnično življenje, ki je tako spremenljivo in neulovljivo, da lahko v njem vedno znova najdejo svežino. Hollywood pa nima zaman vzdevka Tovarna sanj, kajti temelji prav na na sanjah. Te so vedno enake in se ubadajo s tem, kaj bi radi imeli, ne s tem, zakaj tega ne moremo doseči. V sanjah si lep, seksi in pogumen ter dobiš babo, dočim te realnost nauči, da nisi deležen vsega tega. Pogosto ničesar.

Ravno zato tako sekajo aktualne ameriške dramske TV-serije, kot so Breaking Bad, Game of Thrones in druge, ki jih redno obravnavamo v člankih o nizikah. Nekateri celo pravijo, da so te sodobne nadaljevanke enako drzne in pomembne kot ameriški film iz sedemdesetih, ko so ustvarjali Kubrick, Coppola in podobni veliki režiserji. In glej no, od kod te serije rade črpajo material? Iz evropskih, zlasti danskih (Forbrydelsen -> The Killing).

Slovenski film se ubada s slovenskimi travmami, zato je v njem toliko pijancev in samomorilcev. Taka je naša realnost in tako z njo razčiščujemo. Beg od tega, želja po nečem, kar nismo, hasne toliko kot zapijanje v petek zvečer. Resda pobegneš, a v soboto so težave še vedno tam. In še mačka imaš. Logično pa se izdelki najbolj posrečijo tedaj, ko je ustvarjalec iskren in črpa iz lastnih izkušenj. Jan Cvitkovič je v odličnem Odgrobadogroba pokazal neolepšano realnost kraške vukojebine, polne kmetavzov in pijandur, v kakršni je rasel. Kajmak in marmelada, Outsider in No Man's Land so bili tako simpatični, ker so jih snemali ljudje, ki so del obravnavanih jugokultur. (Pričakujem, da bo enako s Čefurji raus, kjer bomo znova videli, da smo z Bosanci idealen par: oni se znajo hecati iz sebe, mi pa iz njih.)

V aktualnem Razrednem sovražniku, ki si po mojem zasluži vsaj eno od vidnih nagrad, je Rok Biček v novo strugo speljal lastnodoživljeno zgodbo o srednješolki, ki naredi samomor. V odlični Dvojini – Dual pa je Nejc 'Kontejnerus' Gazvoda obelodanil, kako je, če ljubiš dekle :).

Ne, Vesna ni bil zadnji dobri slovenski film. Bil je šele prvi.

Sneti



Prave zvezde še svežega Razrednega sovražnika niso učenci, marveč strogi učitelj iz cankarjanskega časa, ki je zaživel v izvrstni predstavi Igorja Samoborja.




Nivoji niso razvejani, skrivajo pa dobršno količino skrivnosti. Do njih prideš s spretnejšimi skoki, denimo s klovnove betice.


Prenekod bo nostalgik zaripnil v fris in zaplapolale mu bodo nozdrvi, saj so avtorji dodobra premešali nekdanje gradnike stopenj.

Na digitalnem obzorju se pojavi dvoje prebarvanih skakalnih iger z Disneyjevima junakoma v glavnih vlogah. Sneti in Kavbojc jima stečeta v objem – in šeprtljavo omahneta v prvo luknjo.

Je naključje, da sta se v kratkem razmiku pojavili dve prebarvanki starih disneyjskih špilov, Castle of Illusion z Mikijem Miško v glavni vlogi in DuckTales s Stricem Skopušnikom? Morda sta se založnika domenila ali pa sta istočasno pridobila licenco. Zanimivo je, da sta si bila slično blizu izida originalov, kajti oba sta dospela leta 1990. DuckTales na NES, ki je začenjal pot navzdol, Castle of Illusion pa na mega drive, ki se je uveljavljal. Kljub temu sodita v isto šolo enostavnih staromodnih platformerjev, ki so terjali predvsem spretnost in vztrajnost. Ker predelavi poudarjata grafiko in ohranjata zasnovi, isto velja zanju.



Castle of Illusion je pod taktirko Seginega oddelka AM7 izšel tudi za master system in game gear. No, daleč najbolj priljubljena inačica je bila največja za mega drive. Dandanes je nekam okorna, a še vedno priporočljiva ljubiteljem retra.

Castle of Illusion

Čeprav izvirnika v članku Zakon prepada (Joker 209) nisem uvrstil med naj 24 ploščad, je pri ljubiteljih zvrsti čislan. Iz Segine predelave se hitro vidi, zakaj. Ko Miki po polepšanem uvodu pride v Grad prividov, kamor je žlehtna coprnica privedla Mini, da bi ji ukradla, čmokne v niz tematsko raznolikih nivojev. Doseže s stopanjem skozi vrata iz glavne dvorane nalik Mariu 64, kar nudi občutek svobode.

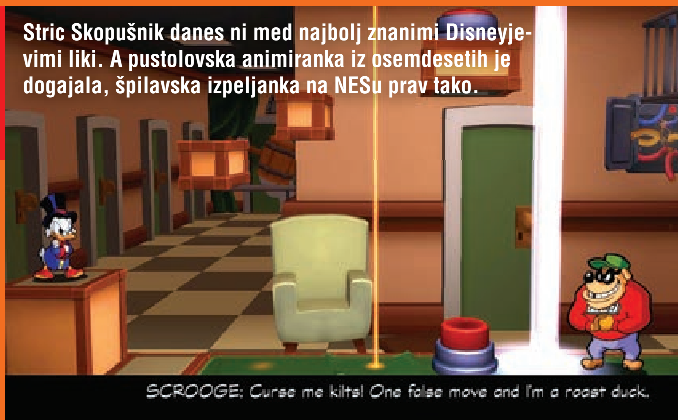
Kljub povzemanju tega elementa Castle of Illusion ni predelava ena proti ena, marveč so špil dodobra zmiksali. Očesu največja sprememba je prehod v trirazsežno grafiko, kar pa je, hehe, iluzija, saj se gibanje od ravninskega ne odlepi dostikrat. Sveža podoba je krasna, živa in polna barv, s čudovito animiranimi liki in bogatimi ozadji. Podobno velja za predelano glasbo, ki inštrumentalno zadiha.

Puristi ne bodo navdušeni, vendar menim, da si je redkokdo želel golega izvirnika v 3D. Nova inačica teče lepše in gradi na odlikah prvenca. Obdrži zahtevo po natančnosti, vsrka stare ideje in prispeva nove. V knjižnici si utiraš pot mimo bukel, ki se ritmično pomikajo v police in iz njih, v svetu tortic skačeš po kolačkih na smetanovi reki, grajske globočine skrivajo močne statične viteze in urne mehanizme, po morskih globinah te med plavanjem strašijo kostkaste ribe, dočim je soba z igračami polna trčenih klovnov. Vsak od šestih svetov ima večstopenjskega šefa, od cukrastega zmaja do zmešanega jack-in-the-boxa, pri katerem je treba preučiti vzorce, se ogibati napadom in mu zapored skakati na glavo.

Za razliko od davnega zgleda tale Castle of Illusion ni


Nove so še vmesne sekvence. Po eni strani je škoda, da niso animirane, saj gre le za niz sličic. Po drugi pa so krasno narisane in krepijo občutek stripa.


Cukrasti svet je najlepši. Po teh makronih, ki v krogih plovejo po melasi, je treba odskakljati do šefa – rožnatega zmaja, ki te obmetava s krofi.



Stric Skopušnik danes ni med najbolj znanimi Disneyjevimi liki. A pustolovska animiranka iz osemdesetih je dogajala, špilavska izpeljanka na NESu prav tako.



Podoba navduši s pisanostjo in kvaliteto animacije. Kul detajl so denimo čebelice, ki so nanovo oblikovane po skicah gospoda Disneyja osebno.



težak, saj imaš kar nekaj energije, življenj ter nadzornih točk. Vseeno pa je treba biti precizen, kar je tvoje edino orožje, saj Miki razen hoje in skoka ne poseduje veščin. Igra na srečo natančnost omogoča in te ne nadleguje s hrošči ter neumnostmi. Dolga ni, saj jo obrneš v treh urah, zato je 13 evrov na Steamu, PS Storu in Xbox Livu nekoliko preveč. Res pa je, da vsebuje skrivne predele in dragulje, s katerimi odklepaš slikice ter oblačila za Mikija, in časovni izziv za vsak nivo. V redu platformer, ki se ne more meriti z Raymanom in Mariem, a saj tudi stane ne toliko. (sn) **71**

DuckTales: Remastered

Lepi so moji spomini na ploščadno igrico DuckTales za NES in game boy, ki je leta 1989 sledila istoimenski Disneyjevi animirani seriji. Original, v katerem smo kot Stric Skopušnik po svetu iskali pet zakladov, se je vpisal v srca tistikratnega rodu konzolnih igralcev. Rimejk je bil zatorej lepo presenečenje.


Original je udejanjila ekipa, odgovorna za Mega Mana. Tako ne preseneča, da DuckTales na NESu velja za zgleden primer izvedbe licenčnega špila. Kljub preprostosti se še danes igra odlično in nemara se ga splača pognati namesto prefarbane inačice. Vsaj dokler iz slednje ne iztenejo hroščev.



Šefeti so kul. Jetiju moraš švigati med nogami, se izmikati snegu in izstreliti skalo na ledenke, ki ga onesposobijo za dovolj časa, da ga usekaš.

Skupina WayForward je z izročilom ravnala skrbno, saj so ohranili izvirno vsebino in jo le oplemenitili z risankastimi, podrobno animiranimi liki ter pisanimi 3D-ozadji. Tudi skrb glede glasbe je odveč, saj so melodije iste, le 'HD', dočim po končanju lahko celo preklopiš na originalne osembitne viže. Dodali pa so več zgodbe z govorjenim tekstom, kjer Skopušniku glas posoja isti tip, ki je danes star 92 let.
Akcijsko skakanje ostaja preprosto, saj uporabljaš le smeri in gumba za skok ter udarec s sprehajalno palico. Z njo se tudi odrivaš od glav sovražnikov, ki se podrejajo istim vzorcem kot njega dni. Buldogi in majmuni se sprehajajo, čebele vijugajo, snežni zajci rijejo po snegu ... Neprijateljev ni veliko vrst, a je njihov nabor v vsaki deželi različen. S palico nadalje prečkaš osti v tleh, udrihaš po skalah, odpiraš skrinje in tipaš za skrivnostmi.
Novost je uvajalna stopnja, nato pa se svobodno podaš v pragozd, Himalajo, afriški rudnik, Transilvanijo ali na Mesec. Nivoji so skoraj enaki kot njega dni, razvejani in ne dopuščajo monotonosti, saj med drugim sedeš v voziček, visiš s helikopterja in se udeležiš bitke z letali. Racman na poti nabira dragulje za odklep dobrot v galeriji, na kraju pa ga vselej čaka zaklad, ki


V trezorju najbogatejši racak čuva premoženje. Tu izbiraš, kam se boš odpravil. Po novem lahko tudi zaplavaš hrbtno po gomili zlata. Gaa!

ga čuva domiseln glavar. Med drugimi srečaš Mago Coprnon, ki steguje kljun po Skopušnikovem legendarnem 'prvem' novčiču. Da jo premagaš, se boš moral ogibati ognjenim stebrom ter izstrelkom, pernato veščo poiskati med ogledali in jo oskubiti.
Škoda, da prenovljeno igro kazijo elementarne napake. Crknil boš nemalokrat, a ne boš zmeraj kriv sam. Zaradi številnih hroščev so skoki nenatančni, pojavljajo se nevidni sovražniki in dogajanje se upočasnjuje celo po zaplati! Zoprno je tudi oteženo preskakovanje štorijalnih sekvenc, ki jih zaradi mnogokratnih ponavljanj nivojev gledaš nenehno. Ko sedmič poslušaš, kako so se Pak, Žak in Mak znova uspeli izgubiti, si perjatežev že malo naveličan. Težavnost je namreč že v lahkotnem načinu visoka, v višjem pa neusmiljena. Nekoč so na tak način podaljševali igralni čas, a danes bi raje videl kak dodaten nivo.
14 evrov na Steamu in konzolnih štacunah se mi zdi nekam pretiranih. Res pa je, da lahko nadaljnje zaplate kratko izkušnjo vsaj popravijo. To bi se spodobilo, kajti po srcu je ta igra boljša od Mikijeve, ki pa je bolj normalno igralna. V tem primeru bi trdna osnova zasijala, ob zvokih Mesečeve pesmi pa bi se milo storilo marsikateremu nostalgiku. (kv) **64**


Meni se zdi praznovanje ob zmagi bistvenega pomena. Codemasters pa menijo, da zadostuje malo okornega skakanja likov v čeladah ...

F1 2013


Poškodbeni model je zadosten, saj se zaletavanje konča s poškodbami kril in karoserije. A lahko bi bil podrobnejši. Ga bodo dodelali v next-genu?

Takoj naj zatrdim, da ne bo dvoma: vožnja v F1 2013 dogaja. Bolidi so glede na prejšnja leta še bolj nemirni, tresoči in zmikljivi, zlasti če imaš namotan volan in dodajaš plin. Ko zagrizeno napadaš asfalt, si med tuljenjem 2,4-litrskih, osemvaljnih agregatov stalno na robu. Na robu dojemanja bliskovitosti, na robu refleksov, ko moraš istočasno vedeti, razumeti in reagirati nagonsko. Posebej če je proga mokra, kar se lahko zgodi med tekmo, in med rabo sistemov KERS ter DRS. Zato prav pride flashback – vračanje nekaj sekund v preteklost pred nesrečo. Še bolj pa nova možnost snemanja položaja med dirko, da ob nujnih primerih ne bo več živčnosti.
Čeprav vozni model celo po odstranitvi vseh bergel ni najbolj realističen, švicaš ko malo prase na ražnju. Iskalci ultimativnega bencinskega vznemirjenja bodo nedvomno našli fiks tudi v novi inačici. Sicer pa itak nimajo dosti izbire, razen če na peceju posežejo po modih za dirkačine, kot je rFactor. Formula je res – ena.


Vožnjo v dežju so še malo izpilili, tako da je asfalt z nepravimi gumami hazarda polno drsališče. Razen v kolesnicah spredaj vozečih.

Od Vettela do Teksasa

Razumno nadgrajeno šofiranje je moč preizkusiti v lepem številu načinov. Najbolj standardni je dvodelna kariera. Prvi del tvori pristop, kjer se pridružiš enemu od moštev in si skušaš skozi pet sezon ustvariti kar najbolj zveneče ime. Drugi je varianta, v kateri si izbereš rivala in ga skušaš premagati, kar lahko privede do tega, da zasedeš njegovo mesto v ekipi. Škoda, da so iz sezone izrezali novinarski šov. Je pa vse skupaj še zmerom v redu, z e-poštnimi sporočili menedžerjev in garažo, v kateri izvajaš nastavitve (podvozje, krilca, gume, prestavna razmerja ...).
Dirkalni vikend kakopak obsega ogrevanje, kvalifikacije in veliko nagrado. Ker ima špil popolno uradno licenco, jih je prisotnih vseh devetnajst, od začetne v Melbournu prek ravnokar odpeljane japonske v Suzuki do zaključne v brazilskem Sao Paulu, ki se bo zgodila 24. novembra. Notri so vsa moštva, dirkalniki in vozniki. Gre pa znova oštetí neposrečeni datum izida, saj smo vendar že v drugi polovici sezone!

Vsi smo nekje začeli

S tem modusov ni konec. Vnovič je tu 'preizkus mladega voznika' na abudabijski Yas Marini, kjer nabiraš odličja v nizu bolj ali manj začetniških preizkusov. Bolje kot se odrežeš, boljšo ekipo si lahko izbereš v karieri, kar odseva resničnost, saj so šeprtljavci res dobri le za Marussio. Sledita časovna izziva, kjer si je moč ogledati vožnjo duhcev z interneta, in kar dosti ločenih scenarijev. Ti segajo od 'prebij se iz ozadja' do 'ubrani se napadov' in se tikajo tako nasprotnikov kot ekipnih kolegov in prvakov. Ker je moč izide primerjati s skupnostjo, doseganje ciljev in časov v tem delu igre zlahka postane tako obsesivno kot vožnja krogov v posamičnih tekmah.
Ne manjka večigralska komponenta, ki obsega razdeljen zaslon, povezavo po lokalni mreži ali dirkanje po spletu za šestnajst sodelujočih. Po netu je moč furati predpripravljene kratke dirke ali take po meri in sodelovati v prvenstvu (co-op championship), enako kot v lokalni inačici. Izboljšav ni dosti, a je modus sam po sebi nadvse privlačen za kolege. Poznam celo očeta in sina, ki redno vozita na tak način.

Ko pade zastor

Poglavitna svežost je skok v preteklost. Način F1 classics omogoča, da v vlogi ancientnih dirkačev, kot sta Prost in Fittipaldi, sedeš v pet bolidov – ferrari F1-88C, williams FW07B, williams FW12, lotus 98T in lotus 100T. To so mašine iz druge dobe, katerih šestvaljni turbomotorji so bili močnejši od današnjih, ostalo, od aerodinamike do materialov, pa slabše. Posledica so trzajoči, grobi, neubogljivi bolidi. Popelješ jih na izvrstni stari progi Jerez in Brands Hatch.

Tak poklon je kul, a hkrati najmočnejši povod za zgražanje, saj je polovičarski. Prvi vidik tega je okrnjena licenčnost, ki ne vpelje številnih legend, kot sta Senna in moštvo McLaren. Namesto tega gledamo neumnosti, kot je Schumacher v osemdesetih in Häkkinen v lotusu '88 namesto tedanjega prvaka Piqueta. Krneki.
Druga težava je skrivanje bistvene sveže vsebine za doplačniškim zidom. Če hočeš vsebino iz devetdesetih let s šestimi bolidi, Schumacherjem(a), Villeneuvom ter Mansellom, moraš na Steamu odšteti 8 evrov ali kupiti za desetaka dražjo edicijo Classic. Ta ima še dve progi, Imolo ter Estoril s pripadajočimi izzivi, kar ločeno spet pride osem apoenov. Nagravžno zaslužkarsko, sploh ob dejstvu, da F1 classics nima lastne sezone, temveč le posamične dirke ter prgišče scenarijev!

Drugačna slabost

Z dirkaškega stališča F1 2013 ne očitam dosti, čeprav je res, da bi lahko bolj prevetrili strukturo, dodelali realizem za najzahtevnejše in izboljšali nekatere vidike, na primer umetno pamet na najvišjem nivoju, ki v ovinke vnovič zavira prezgodaj. Tradicionalna poslovna praksa založnika Codemasters pa je za skozlat!

***Sneti** nastopi v copatah in s čipsom v gatah. Sezona je brž zanimivejša.*

70 lepo se vozi, ni kaj ✔ obsežen nabor modusov ✔ poklon legendam je simpatičen ... ✔ ... a pomanjkljiv ✖ terjanje plačila za bistveno vsebino ✖ kot že leta neposrečen datum izida ✖ Codemasters


Da si v kabini bolida iz osemdesetih, vidiš po Momovem volanu, lo-fi kabinah, sepijinih barvnih tonih in mašini, ki komaj čaka, da uide iz ovinka.


Vrtenje časa nazaj je le eno od mnogih pomagal za začetnika. Ta je deležen še vozne črte, samodejnega zaviranja in navsezadnje šoferske šole.

huda ROBA

GAMING MAJICE

Vse majice za 14,99 €



Gears of War 3 - Lancers



Gears of War 3 - Delta Squad



Dishonored - Revenge



Revolt



Starcraft - Jim Raynor



The Elder Scrolls - Nord



Call of Duty - Ghosts



Diablo III - Special Edition



Skyrim - Dragon



Imer



Video Games



Batman - The Dark Knight



AC4 Black Flag - Assassin



AC4 Black Flag - Pose



AC4 Black Flag - Entertainment



AC4 Black Flag - Logo



Minecraft - Runaway



Minecraft - The Torch



Minecraft - Creeper Anatomy



Minecraft - Creeper Inside

VEČ DIZAJNOV NAJDETE NA WWW.HUDAROBA.EU/GAMING

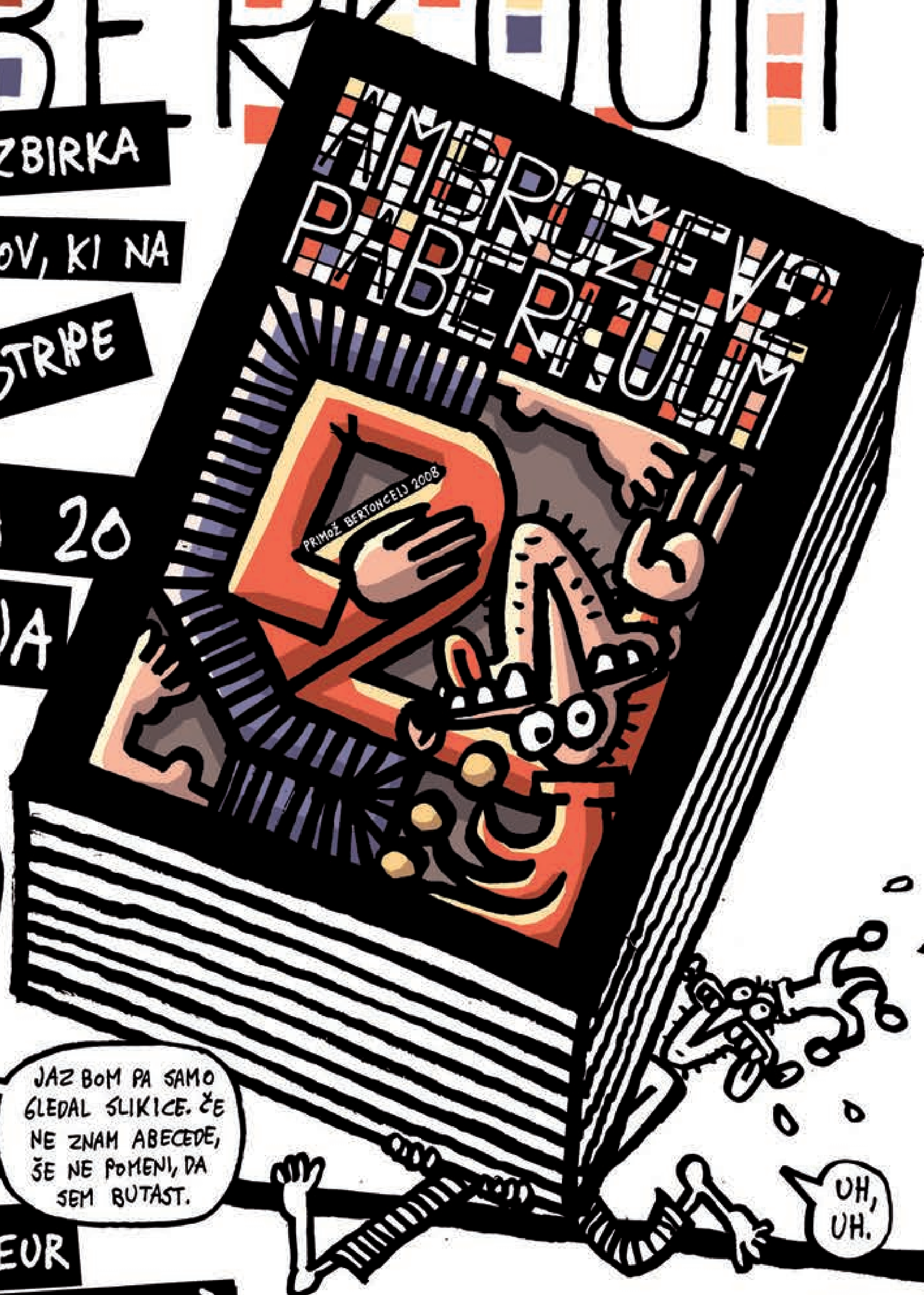
IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA 184 STRANEH OBSEGA STRIPE OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188!

ČUDOVITO



V RESNICI JE STVAR SEVEDA DEBELEJŠA IN VEČJA.

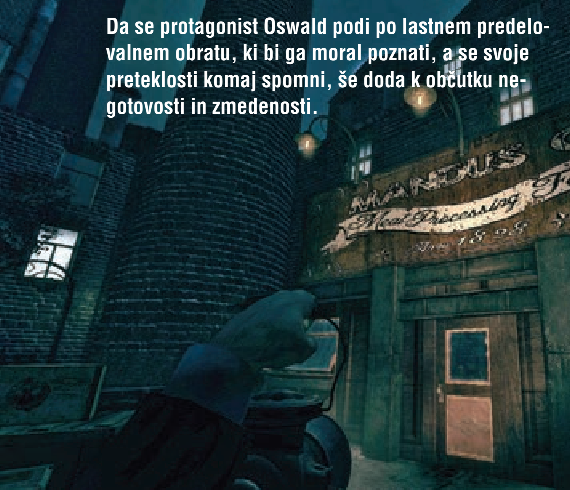
CENA JE 25 EUR (VKLJUČUJOČ POŠTNINO)

NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

Amnesia: A Machine for Pigs



Prašičevci niso tako strašljivi nasprotniki kot prikazni iz prvenca. Njihov prihod špil napove z večjimi sobanami, kjer skrivališč ne primanjkuje.



Da se protagonist Oswald podi po lastnem predelovalnem obratu, ki bi ga moral poznati, a se svoje preteklosti komaj spomni, še doda k občutku negotovosti in zmedenosti.



Pustolovske zadače ne terjajo tuhtanja. Največ, kar Mašina za prašiče `zahteva, je, da se po ta ali oni predmet odpraviš v sosednji prostor. To je to.



Od fizikalne srčike, ki ti tako kot v prvem delu omogoča, da nezasidrane predmete v okolišin dvigaš, vrtiš in prevračaš, v Stroju ni bistvene koristi.

Ob srhljivko, podobno pričujoči, si se nemara spotaknil pred tremi leti. Imenovala se je Amnesia: The Dark Descent (J208, 86) in tudi v njej si se uvodoma prebudil v staromodnih cotah junaka, ki je izgubil spomin in si mu tekom kurjepoltnega desanta v zapuščeni grad pomagal sestavljati mozaik lastne preteklosti. V nadaljevanju te čaka strahoizlet v prostrano prašičjo klavnico, ki so ga organizirali sveži razvijalci The Chinese Room (Dear Esther). Kako so se odrezali?

Ne boj, mesarsko klanje

Začetek ni obetaven. Na rezalnem stroju klavnice, po kateri se v Londonu iz leta 1899 v špilu potika težkalno nemočni protagonist Oswald Mandus, je namreč končalo presenetljivo dosti igralnih pritiklin, ki so pozitivno zaznamovale prvenec. Kot v vsaki zgledni vzdušno-psihološki strašljivki ti je v Descentu sivenje las povzročalo zlasti tisto, česar nisi videl. Pri tem je imela ključno vlogo leščerba z omejeno količino olja, kakor tudi prižiganje sveč in bakel, s čimer si si lajšal klavstrofobijo in strah pred temo.
Petrolejka je tvoje omiljeno svetilo tudi v sekvelu, vendar ti za gorivo ni treba več skrbeti, zaradi česar se že v štartu porazgubi dobršen delež prvinskega občutka stalne nevarnosti in prepuščenosti nemilosti neznanega okolja, ki je bil v prvi Amnesiji tako zastrašujoč in navdušujoč. Druge unikatne mehanike, povezane z mrakom, pa so britanski avtorji preprosto izrezali. Tako je poniknilo izgubljanje duševnega zdravja, ki so ga ponazarjali čedalje bolj zblojena slika, neodzivno gibanje in ihtenje junaka. Halucinacije in panični napadi so te doleteli, če ob snidenju z redkimi monstrumi prestrašene riti nisi po hitrem postopku preselil v zatemnjen vogal, za sabo zaprl vrat, počepnil za sod in počakal, da je prikazen odtavala.
Mašina za prašiče po akcijsko-strašilni plati ni (več) tako prefinjena. Namesto entitet, ki si jih prej nisi drznil pogledati, kar je le še spodbujalo temno stran domišljije in množilo strah, te bremenijo dosti bolj običajni iznakaženi križanci pujsov in ljudi. V surovem igralnem smislu niso nevemkako obremenjujoči nasprotniki. Da nate pozabijo in odtavajo, je običajno dovolj, če ugasneš svetilko in se za nekaj trenutkov pomudiš za bližnjim stebrom ali kakim drugim objektom v sobani. Če te dohitijo in te s par zamahi onesposobijo, ti itak ni hujšega. Prebudiš se v bližnjem kotičku in z igranjem nadaljuješ brez kazni, kar je še eden od razlogov, zaradi katerih se manj treseš ob vsakem naslednjem srečanju s svinjevci.
Dva koraka nazaj so v novi Amneziji namečkoma storile fizikalne, miselne in ostale zagonetke, ki so bile v prvem delu številne in spodobne, če že ne (pre)hudo zahtevne. Pustolovsko naprednost Stroja so tvorci žrtvovali na oltarju tekočega odvijanja klobčiča krvavordeče niti. Bore malo je zaposlitev, ki bi zahtevale kaj več od tega, da se v sosednjo sobano odpraviš po varovalko (klasika!), premakneš stikalo, da steče mašinerija, ali v kurilne peči zalučaš vreče premoga. Kaj šele, da bi se kot v izvirniku bavil z logičnimi orehi, kombiniranjem artefaktov ali naprednejšim dviganjem, vrtenjem in potiskanjem predmetov.

Pacient: *Case*. Diagnoza: akutna kurja polt in želja po tem, da bi bil povsod, le tu ne.

74 odlična, neklišejska zgodba ✔ unikatna lokacija ✔ občutek izgubljenosti in potlačenosti ✔ grozljiva ... ✔ ... a ne tako zelo kot prvi del ✖ manko strašilnih in drugih pritiklin iz enke ✖ boleče osnovno pustolovstvo ✖ linearnost ✖

The Chinese Box / Frictional Games

Prašičem popuščajo živci

V bolj pozitivni luči A Machine for Pigs na srečo zasveti, ko dojameš, da so jo avtorji v prvi vrsti zastavili kot interaktivno pripovedno grozljivko z nezdravim vzdušjem. Ob srečanjih z omenjenimi prašiči, ki jih naslov malce preveč očitno najavi, te od strahu bržkone ne bo pobralo. Za vsak slučaj pa vseeno pripravi par rezervnih spodnjic in brisačo za švic, saj bo podzavest spet na preizkušnji.
Raba zvoka je ostala vrhunska. Najsi gre za stalno zlovešče šelestenje v ozadju, rožljanje verig v daljavi, hihetanje fantomskih otrok, boječe ječanje in sopihanje protagonista, trušč slike, ki se ob nenadnem potresnem sunku za tvojim hrbtom snide s tlemi, vrata, ki s treskom zaloputnejo ravno tedaj, ko se steguješ po kljuki ... Vse to pripomore k patološko potlačeni atmosferi, h kateri nemalo pridoda temačno stvarstvo s konca viktorijanskega stoletja. Potem ko se Oswald prebudi v izpraznjeni bogataški rezidenci, obišče zapuščen pisarniški oddelek mesnate tovarne in bližnjo cerkev. Nato pa ga tok dogodkov zanese v srce lastne megalomanske klavnice, ki jo globoko v podzemlju poganja hudičevska parna mašinerija.
V trpeče napredovanje tako tebe kot njega potiskata surova radovednost in želja po povrnitvi spomina, ki ga zmedenemu junaku kot v prvencu pomagaš zlagati s pobiranjem pisemskih sporočil in branjem samodejnih vnosov v dnevniku. S količino obojega špil malo pretirava, a mu to težko zameriš. Scenaristi so namreč izdatno napeli pisunske mišice in se proslavili z uvodoma komajda orisano in prijetno skrivnostno, kasneje pa čedalje bolj razumljivo in pretresljivo fabulo, v kateri se prepletajo preteklost in sedanjost, resničnost in sanje, zgodovina in mistična fikcija. Oswald je obseden z mislijo, da mora poiskati izgubljena, v mehanskem podzemlju ujeta sinova. A bolj kot se bliža skrivnostnemu saboterju strojev, razkritju namena poskusov v prašičji fabriki ter obči resnici, ki mu jo v telefonskih pogovorih in čudnih prisluhih obljublja Inženir, poklon Atlasu / Fontainu iz Bioshocka, bolj postaja jasno, da bi bilo bolje, če bi ostal neveden.

Na noviga stoletja dan

Amnesia: A Machine for Pigs, ki jo tržijo na Steamu, kjer zanjo hočejo razumnih 16 evrov, ni vse tisto, kar smo ljubitelji enice pričakovali od nadaljevanja z večjim proračunom. S pustolovsko-ugankarskega vidika prej kot ne razočara. Slabša od izvirnika je tudi, kar se tiče špic grozljivosti, saj samosvoji vpliv teme in neznanega na junakovo psiho nadomesti z osnovnim skrivanjem v mraku. Kljub temu pa je vzdušna in strašna ter se more pohvaliti z zasvojljivo zgodbo, ki te iz objema norosti spusti šele po šestih urah, kolikor traja izkušnja v peklenskem stvarstvu. Spomni se je, ko se ti bo zahotelo dvignjenih kocin in potnega čela.



Arma 3

BOHEMSKE TEGOBE

Grški otok Altis se je sprva tudi v igri klical Limnos. Sprememba naziva je prišla po odmevni aretaciji dveh pomembnih mož iz češkega studija, o kateri smo pred časom podrobno poročali. Na kratko: Ivana Buchto in Martina Pezlarja so v začetku septembra lani na otoku aretirali, ko sta snemala vojaške objekte. Grki so na tako početje zaradi turške bližine skrajno alergični in možakarja sta pristala v kehi. Hkrati je prišla stavka sodstva in nesrečneža sta morala v zaporu gniti, dokler ni vmes posegla grška vlada, ki jo je podrezal češki predsednik Zeman. Januarja letos so ju izpustili, a proces proti njima ni končan.
Da bi pomirili nemirne Grke, so Bohemi oznanili, da ime otoka spreminjajo zato, ker "je njegova podoba v igri itak postala precej drugačna od resnične." No, vojaških objektov naposled res niso preslikali, a geografsko je zaplata zemlje pristna.

Prilike iz Arme 3, prvo dejanje. "Izvidnik iz tretjega voda je sporočil, da je OPFOR pri Pyrgosu izkrcal kup težkih vozil. Bil je večer, a smo se vseeno premikali po skalnatih globelih, da bi se izmaknili morebitnim izvidnikom s termovizijo. Ob 0030 smo bili na položaju klik južno od glavne vpadnice v Pyrgos in postavili zasedo.
Sovražno kolono smo ujeli ravno pri izvozu. Prvi oddelek je s protioklepno raketo onesposobil vodilni transporter, tretji pa zadnje vozilo. Med njima so bila še druga, ki so skušala zapeljati s ceste in poiskati kritje. Ena od samovoznih havbic je grdo zapeljala v jarek in se prekucnila. Je pa tanku uspelo obiti oviro in namenil se je, da nas napade z boka. A potem se mu je pod gosenico močno zabliskalo. Mina?! Kaj dela mina na tem koncu? Z morske strani so se pokazale vlečke dima in raketa je udarila v njegov zadek, peklensko je zabobnelo in plamen je švignil trideset metrov kvišku. Očitno se zasede nismo domislili le mi ..."

Prilike iz Arme 3, drugo dejanje.

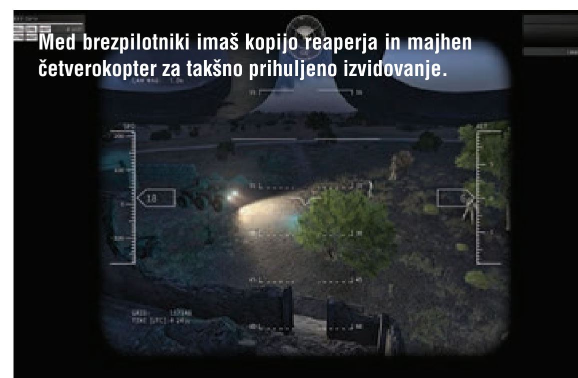
"Spawnu sm se sred enga mesta, pojma nimam, kje, ker me ostali zajebavajo in mi noben ne pove, kje smo in kako se pogleda na jebeno karto. Na srečo mam neko puščico, ki mi kaže, kje me hoče vodja met. Okej, zdej je reku, da moram iz našega oklepnika vzet raketomet, ampak nimam blage, kako to narest. Samo not in ven iz oklepnika grem lahko in po petih odpiranjih vrat me ostali gledajo ko vosla. Nekdo se me usmili in pove, naj zberem komando z miškinim koleščkom. Krneki. A lahko menije nardijo še manjše in bolj zapletene, jebemusunce?!
Okej, mam bazuko. Ostali se mi neki smejijo. Grem v transporter, šibamo na fronto, evo končno se bomo streljal, men je že dolgcajt od tega prestopanja. Eh, vodja pravi, da se bomo še dvajset minut vozil. Jaz bi se streljal. Uff, neki je počlo, očitno bo hitrejš akcija! Uletim iz APCja in vodja reče, naj streljamo na cilje na desni. Vadafak, kakšne cilje, jaz nič ne vidim. Okej zdej me je snel en shot. Fertik del. Od kje hudiča je to sploh priletelo? OK respawn ... čaki mal, kako ni respawna? A me hecate??"

Bomba ne pade daleč od drevesa

Taka sta obraza prvoosebne vojaščine Arma 3. Od tega, koliko ti je do prvega, je odvisno, ali boš imel živce soočiti se z drugim. Arme pač niso za vsakogar. Gre za dokaj nišno serijo naslovov, ki ne dvori nedeljskim igralcem, marveč bolj zavzetim. Tistim, ki so toliko navdušeni nad vojaško tematiko in realizmom, da v oteženem merjenju zaradi vojakove zadihanosti vidijo dobro stvar in ne nepotrebne nadloge. Tistim, ki preštudirajo navodila in pobrskajo po zakladnici modifikacij za izboljšavami. Ki imajo kolege, s katerimi na liniji preigravajo pristne vojaške scenarije. In ki so pripravljeni zamižati na eno oko, ko jih zaradi napake v fizikalem pogonu ob stiku s kamnom zabriše dva kilometra v luft.
Kdor niz češkega studia Bohemia Interactive že pozna, bo le zavzdihnil, saj mu je štorija znana. Že prva in druga Arma (ime pride od Armed Assault) sta bili muhasta vojaška peskovnika, kamor si za užitek moral ogromno vložiti. In predvsem igrati na liniji, s stalnimi kameradi, sicer ni imelo smisla. Za trojko so napovedovali obsežno enoigralsko kampanjo, ki naj bi izkušnjo približala kultnemu Operation Flashpointu, dušnemu predniku Arm. Toda kampanje ob izidu še ni, ker ni končana. V želji, da bi se izognili poznojesenskemu navalu konkurenčnih streljank, so Armo 3 izdali brez nje. Predvidoma dobimo kampanjo naknadno zastonj v treh poglavjih, začenši s prvim konec tega meseca. Šele tedaj bo moč postaviti dokončno oceno, kajti kar dobiš ta hip, je neke vrste obsežen nastavek za prihajajočo vsebino.

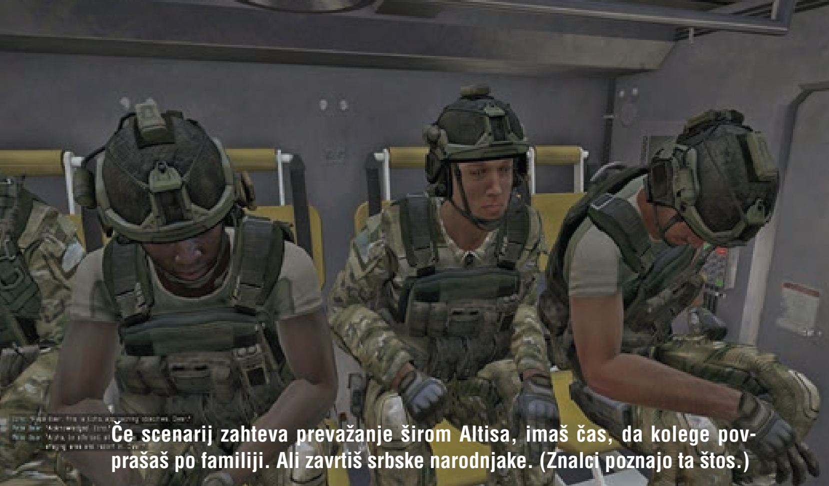
Iran je pogumen

V clancyjevskem slogu so si Čehi zamislili prihodnost, v kateri leta 2035 Iranci napadejo Natovo garnizijo na grških otokih Altis in Stratos. S tem se Arma prvič poda tako daleč v prihodnost in na samosvoje prizorišče.


Med brezpilotniki imaš kopijo reaperja in majhen četverokopter za takšno prihuljeno izvidovanje.


Še ena odlika Real Virtualityja: večina stavb je porušljivih! Tank pri spremljavi pehote docela premeša karte, takisto večja količina eksploziva.


Vsaka od strani ima po eno leteče topnjačo. Frčanje s helikopterjem je lažje kot v dvojki in nasploh je vozni sistem vseh premičnin manj lesen.


Če scenarij zahteva prevažanje širom Altisa, imaš čas, da kolege povprašaš po familiji. Ali zavrtiš srbske narodnjake. (Znalci poznajo ta štos.)


Odslej lahko tovoriš nekaj več krame kot v dvojki in se ne prešvicaš tako hitro. A še vedno nisi Herkul in ne moreš trogati s seboj petih bazuk.

Prejšnji sta bili postavljeni v sedanji čas in v postsovjetske dežele z ljudmi, ki si delijo postelje z medvedi. Na bojišču srečaš Natove in iranske oklepnike modernega videza. Avtorji so se pri njihovi podobi obilno zgledovali po izraelski oborožitvi. Sleherni znalec bo za tankom prepoznal merkavo 4 in za težkim transporterjem namerja. V arzenalu obojih najdeš tanke, topništvo in protiletalska orožja, pa izvidniške helikopterje, leteče topnjače ter grškega reaktivca.
Ja, enega celega reaktivca. Kogar je z obilico opreme razvadil dodatek za dvojko Operation Arrowhead, bo tule mrščil čelo, ker vozil in orožij ni niti pol toliko. Predvsem pa manjka razburljivejše futuristično orožje. Edinole brezpilotna frčala in oklepniki so res najnovejša tehnologija.

Čez drn in strn

Toda nova vozila bi pravzaprav lahko kar zmodali v dvojko! Čemu ima trojka smisel? Odgovor dobiš ob spustu na karto, kajti obsije te žarka sončeva svetloba, ki je pogon Arme 2 ne zmore razlivati po pokrajini. Prenovljeni Bohemiin pogon Real Virtuality izrisuje podobo za prste obliznit, ki pa hkrati terja ceno. Potrebuješ namreč kar krepak računalnik, posebej na liniji, kjer se rado zatakne ravno tedaj, ko začne pokati.


Ob rabi nočnogledov v takšni simulacijski igri pogruntaš, kako dejansko spreminjajo noč v dan.

Nemara se iz slik tega ne razbere in porekel boš, da sta Crysis in Battlefield lepša. A pazi to: tisti otok Altis, katerega ime je izmišljeno, je v bistvu podrobno posnet pravi grški otok Limnos. Vseh njegovih 270 kvadratnih kilometrov, po katerih se lahko preganjaš v celoti. Stratos je z dvajset kvadratnimi kilometri primeren za manjše operacije. Ne CryEngine, ne Frostbite tega ne bi bila sposobna izrisati!
Veterani bodo razen tega prepoznali še kopico sprememb glede na predhodnika. Vojakovo stojo lahko po višini nastavljaš v sedmih stopnjah in se s tem bolje prilagajaš zaklonom. Spremenili so tudi gibanje, ki je manj okorno. No, ravno slednje gre v nos nekaterim ljubiteljem, ki kričijo, da je igra zaradi tega bolj bebava. Prav imajo glede prve pomoči, kajti sedaj lahko poškodbo s čarovniško pakungo sam pozdraviš v nekaj sekundah. Predvsem pa Čehom očitam, da je okoren menijski vmesnik še vedno nespremenjen.

Brez interneta si mrzel

Kaj torej v Armi 3 sploh počneš, če kampanje še ni? Za začetek je tu ducat uvajalnih scenarijev, ki postopno predstavijo ukazovanje soborcem in upravljanje vozil. Če si začetnik, je preigravanje obvezno, drugače boš čisto izgubljen. Igra gre tod tako globoko, da se moraš navaditi na odrejanje oblike pehotnih formacij! Od soborcev si kritično odvisen, saj je sovraga med mediteranskim grmičevjem težko zaznati. Mnogokrat boš streljal le v približno smer, ki ti jo bodo nakazovali kolegi, in upal, da si pravilno trofil balistično krivuljo. Žal pa spet trčimo na rak rano serije: zanič umetno pamet, ki bi lahko imela lasten burleskni šov na televiziji. Sovragi te v nekem momentu znajo zadeti naravnost med oči čez ves otok, spet drugič ti nepremično strmijo v fris, hladni kot di Caprio na koncu Titanika. Zavezniški borci so še boljši in se radi zataknejo v podboje ter nočejo razumeti, da morajo proč stran od sovražnega vozila, kamor si nastavil dinamit. Ne, tole je odločno igra za v mnogo.

Parina kleparna

Ko stisneš multiplayer, reči potekajo drugače kot običajno, ko imaš na voljo nekaj modusov in je to to. Dogajanje v Armi 3 je osredotočeno na scenarije, ki enotam narekujejo, kaj zasesti ali uničiti. V njih se na otok natepe do 255 igralcev in špas s tanki, letali ter prihuljenimi ostrostrelci se prične! Tesno sodelovanje z glasovno komunikacijo in stalnimi kameradi je obvezno, zato na hipne igre s samodejnim iskanjem tovarišev pozabi. Izbira scenarijev je premišljena, seanse pa zelo dolge.
Pretočiti jih je mogoče samodejno, še bolje pa je iti v Steamovo delavnico, kjer jih je bilo takoj po izidu zaradi dolgega preizkusnega obdobja že prek 1500! Brez heca. Med njimi je obilo dobrih puščavniških in zato je očitek, da je zaradi manka kampanje vsebine malo, nekam odveč. Takisto postane jasnejše moje opozorilo, da se moraš igri dobro posvetiti, saj boš Workshop prebrskal podolgem in počez. Če kaniš scenarije snovati sam, je izdelovalnik v sami igri.
In smo spet pri Armini dvoličnosti. Čehom je moč očitati, da niso dovolj inovirali glede na predhodnico in da jim je večino vsebine ustvarila fanatično privržena skupnost. Da je igra še hroščata in grafika včasih grdo šteka, da ima premalo vozil in zanič umetno pamet. Nakar s kolegi v napetem spopadu na liniji ustvariš prigodo, o kateri večkrat steče pogovor ob pijači. Redkokatera igra je tega sposobna.

***Aggressor** gre na dopust v sončno Grčijo. Za vsak slučaj s tankom, helikopterjem in težko havbico.*

77

velikost ozemlja ✔ podoba ✔ gigantski boji ✔ nora moštvena izkušnja ✔ malo igralnih izboljšav ✖ malo vozil ✖ slaba umetna pamet ✖ kampanje še ni ✖

Bohemia Interactive


Resnici na ljubo obstaja tudi tretja frakcija, grške lokalne sile. A te imajo natovsko opremo, z izjemo enega letala. Še en nastavek za kampanjo.


Tank na sliki je merkava 4, igra pa ga preimenuje v M2A1 slammer, licenčno napravljenega v Evropi. Čisto nepotrebna poteza, če mene vprašate.

The Dark Eye: Memoria

Veste, kako smo opisovali avanture pred davnimi časi, še preden se je rodil Joker? En odstavek o zgodbi, nakar je sledila rešitev. Takole!

Ptičar Geron je v prejšnjem delu te pustolovske serije, Chains of Satinav (Joker 228, 68), rešil fantazijsko deželo Aventurijo in vanjo sta se vrnila sreča ter zdravje. A madež na njegovi junaški poti je kompanjonka, vila Nuri, ki je v finalu predhodnice obtičala v telesu krokarja. Zato se Geron odpravi k ciganom, ki baje poznajo urok, s katerim bi ji povrnil vilinsko podobo ...

... ko pridete do tabora, vas punčka ne spusti noter, dokler ji ne popravite trdnjave iz vejic. Odprite skrinjo in z urokom razbijte steklenico. Poberite steklo in ga dodajte vejicam. Znova uporabite urok za popravljanje in punčka vas bo spustila k očku. Na njegovo vprašanje, ali imate radi uganke, odgovorite, da jih sovražite.

Tako ste končali to odlično pustolovščino.

Zgodba v zgodbi (v zgodbi)

Ja, Memorio je mogoče končati v petih minutah, razen če izbereš drugačen odgovor na fotrovo baranje in se vnovič poženeš na pot po Aventuriji. V tem primeru se Geron poda raziskovat zgodbo o neznani princesi Sadji, ki je skorajda povsem spremenila zgodovino dežele. Pridruži se mu coprniška pripravnica Bryda, ki ji podjetni ptičar sprva ne zaupa, četudi ve, da brez njenega znanja ne bo prišel daleč.

V igri izmenoma vodimo Gerona in Sadjo. Ne glede na to, da imamo dva glavna akterja, med njima ni nikakršne interakcije. Dejanja, ki jih opravi Sadja v preteklosti, na sedanjost ne vplivajo, saj se odvijejo točno tako, kot so se v resnici. Ko poba v 'sedanjosti' najde dokument o princesi ali človeka, ki pozna delec njene zgodbe, preskočimo pol tisočletja v preteklost in odigramo nov košček njenega tragičnega kvesta.

Geron je zato tokrat bolj v vlogi poslušalca, ki skoraj do konca ne izve, čemu je Sadjino zgodbo sploh treba podoživeti. Še več, bojevita princeska odkriva štorijo izpred davnih časov, ki naposled razloži, kakšen bavbav je Satinav in zakaj so ga dali v verige. Ne moreš si kaj, da bi ne pomislil na Inception ...

V Aventuriji vse po starem

Tehničnih sprememb glede na predhodnico Memoria ni doživela. Še vedno se sprehajamo po dopadljivo naslikani pokrajini. Animacije so enako nerodne in znova kvarijo splošen vtis. Za govor je poskrbela ista (povprečna) igralska zasedba. Res pa je, da so glavni akterji tokrat govorjeni bolj življenjsko, sploh Geron. Podpovprečna ozvočitev manjših vlog zato še bolj zbode v ušesa.

Kdor je preigral Verige, se bo v špilu počutil kot doma. Vmesnik je do pičice enak: razkrivanje vročih točk s pritiskom na tipko, inventar na dnu zaslona in nadzor lika s klikanjem. Razlika je, da Sadja skozi igro nabere par novih čarovnij, ki tvorijo jedro ugank. Sposobna je recimo živa bitja spremeniti v kamen ali pošiljati vizije s predmeti na zaslonu. Tako ljudi pripravi do tega, da nekaj napravijo v njeno korist. Preostanek je klasično kombiniranje predmetov na pravem kraju ob pravi priložnosti. Pri tem ne manjka čudaških kombinacij. Če niste vedeli, je vrv najbolje prerezati s šurikenom, nataknjenim na meč.

Nelinearnost je dosežek

Eden od izvirnih prijemov Satinava so bili dosežki in pozna jih tudi Memoria. Večina jih je vezanih na zgodbo, ki ima tokrat osem poglavij, je pa v vsakem od njih vsaj en tak, ki bi ga lahko šteli med skrivnosti. Na primer uvodoma opisana rešitev v petih minutah. Nanje boste naleteli po naključju in so majhne nagrade za avanturista, ki nos vtika čisto vsak kotiček – ali bere pomagalnike na spletu.



Geron v resnici vrane lovi. Tale je posebna – gre za zakleto gozdno vilo Nuri, njegovo sopotnico v izvirnici.


Večina igre pripada princesi Sadji. Priznati moram, da je Aventuria petsto let v preteklosti dosti bolj zanimiva.

Ob tem pozdravljam odločitev avtorjev, da ne vztrajajo več na absolutni linearnosti. Problemov še vedno ni moč reševati na različne načine, toda določena dejanja niso več pogojena z drugimi in jih lahko opraviš v poljubnem vrstnem redu. Nakar se nit zgodbe vnovič združi. Izbiraš lahko celo med dvema dokaj podobnima koncema in vsak ti prinese svoj dosežek. Skratka, pisec Kevin Mentz je pustil nekoliko več svobode tako nam kot svoji domišljiji. Čeprav ljubi tragedijo, je ravno njegovo pisanje glavno gonilo igre.

Satinavu sem pred dobrim letom najbolj zameril polno ceno, ki je zdaj na Steamu padla na 20 evrov. Razveseljivo za isto ceno prodajajo Memorio, ki je za zagrete pustolovce vredna nakupa. Velja pa poudariti, da je zaželeno igranje predhodnice, kajti avtorjem se očitno ni zdelo vredno v uvod vključiti vsaj kratke obnove Verig za novince. Če bodo v tretjem delu, ki ga bomo zagotovo uzrli, odpravili še tehnične podrobnosti, lahko morda pričakujemo odličnico.



Da je junak po pomoti, Geronu tokrat uspe dokazati s tem, da se pusti spremeniti v kamnit steber. Še vedno pa zna čarati.



Z babami je križ, zavzdihne Quattro in spet skoraj pahne svet v pogubo.

- tragično romantična zgodba ✔
- lepo vpletene nove čarovnije ✔
- nekoliko ohlapnejša linearnost ✔
- še vedno lepo narisana … ✔
- …a slabo animirana ✖
- amatersko govorjena ✖
- par ezoteričnih rešitev ✖

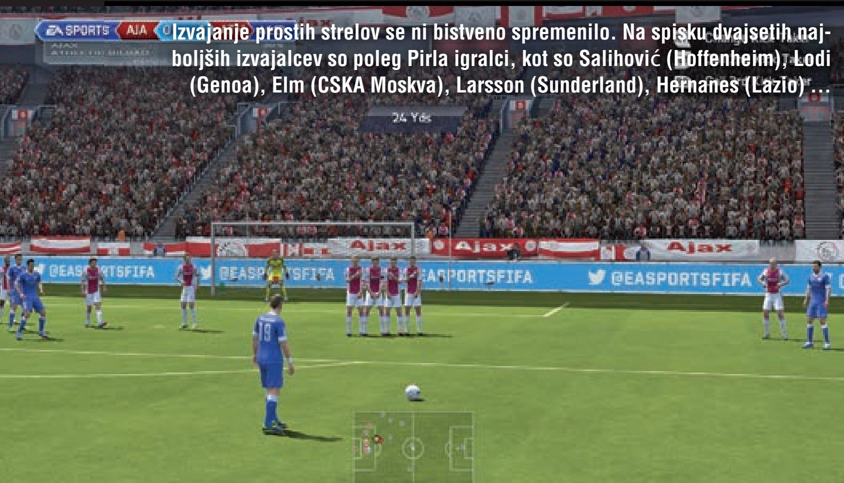
73

Daedalic Entertainment / Deep Silver


Prepoznavnost fuzbalerjev je v Fifi na zadovoljivem nivoju. Vsaj dokler je govora o odmevnih zvezdnikih, kot so Bale, Drogba in naš Jokić.

FIFA 14


Večino srečanj bomo tudi letos spremljali iz ponarodele visoke stranske kamere. Ta nudi daleč največ pregleda nad dogajanjem na zelenem tapetu.


Izvajanje prostih strelov se ni bistveno spremenilo. Na spisku dvajsetih najboljših izvajalcev so poleg Pirla igralci, kot so Salihović (Hoffenheim), Lodi (Genoa), Elm (CSKA Moskva), Larsson (Sunderland), Hernanes (Lazio)...


S točkami, ki jih pridobivamo z uspešnim igranjem, je v vdelani trgovini moč kupiti dosti opreme in nadgradenj za našega virtualnega dvojnika.

Dve mizerni točki. Toliko je v prvih dveh srečanjih letošnje Lige prvakov iztržil moj Juventus in si že na začetku sezone ogrozil napredovanje v drugi del najprestižnejšega tekmovanja za klube. Po tolažbo sem se kot vsako jesen zatekel k sveži Fifi in frišnemu Pro Evolution Soccerju. Z visokoletečimi obljubami EAjevci letos niso pretiravali, zaradi česar smo poznavalci že zgodaj posumili, da se nam obeta tradicionalno piljenje trinajstice (J231, 79). Pri Konamiju pa so se malce presenetljivo odločili, da še pred prihodom nove generacije drkalic opustijo srčiko, ki je gnala lanskega (J231, 80) in prejšnje PESjane, ter se aktualne različice lotili z novim, v nogometščinah nepreverjenim pogonom. Poglejmo, kaj so nam konkretnega pripravili v eni in drugi fuzbalski kovačiji.

FIFA 14: tudi Alaba špila Ultimate Team!

V kanadski podružnici EAja, kjer nastaja Fifa, se dobro zavedajo, da so že zaradi vseobsežne licenčne pokritosti svojega niza v zavidljivi prednosti pred japonskim tekmecem. Fuzbalska avtentičnost, s katero so v Fifi prežeti klubi, štadioni, spozorji in sploh vse, prija splošni publiki, ki blišč in uradnost postavlja pred verodostojnost dogajanja na zelenici. A dopade se tudi fanatičnim ljubiteljem simulacij najlepše igre, ki od pamtiveka čakajo, kdaj se bo v poševnookem konkurentu 'London FC' končno preimenoval v Chelsea. Zatorej ni posebej presentljivo, da so Fifo 13, četudi se lani od novosti ni ravno šibila, prodali v petnajstih milijonih izvodov.

Postave, ki prinese zmago, ne menjaš. Rečeno drugače to pomeni, da so Kanadčani večino truda tudi letos vložili v finesno dodelavo že videne vsebine in modusov. V priljubljenem načinu ultimate team, kjer s kupovanjem zbirateljskih kart sestavljamo lastno enajsterico, se po lanski odsotnosti vrača možnost igranja posamične tekme po internetu. Za vzpon v prvo divizijo, kjer domujejo ultimativni kvartopirski mački, se je treba po novem prebiti skozi devet nižjih razdelkov (prej le skozi štiri). Bistvena pridobitev kupčkov kart, za katere trošimo v špilu priigrane ali z mikrotransakcijami pridobljene FIFA-točke, pa so letos predvsem stilski kartončki. To so posebne nagradne karte, s katerimi svojim podanikom izboljšamo specifične nogometne lastnosti, kot so streljanje, zadrževanje žoge in pomoč v obrambi. S tem še izdatneje pripomoremo k temeljnemu poslanstvu modusa – izboljševanju uigranosti ('chemistry') z vseh vetrov, klubov, držav in lig pobranih brcačev.

Obsežni karierni način, kjer se udejstvujemo kot klubski in/ali reprezentačni direktor, ima poglobljen vmesnik kupovanja in prodajanja igralcev. Tu so všečna pridobitev skavti, ki jih na iskanje talentov in preverjanje psihofizičnega ter pogodbenega stanja žogobrcarjev napotimo v največ šest držav. Brez opazovalcev smo v Fifi 14 tako ali tako pečeni, saj se nam šele po njihovem začetnem poročilu razkrijejo nekateri ključni podatki, kot sta prestopna cena in povprečna ocena sposobnosti (OVR). Kul je, da so avtorji nekoliko upočasnili rast oziroma padanje atributov nogometašev s staranjem, ki je bilo prej malce pretirano. Kakor tudi možnost izključitve poletnih prestopov v uvodni sezoni, s čimer se do januarskega roka obdržijo aktualne postave.

Kaj še? Spletno sezono je v Fifi 14 končno moč odigrati v sodelovanju z oddaljenim kolegom, juhej! V modusu pro clubs, koder ustvarimo lasten klub ali se po spletu priključimo obstoječim ter se udeležujemo srečanj največ enajstih proti enajstim, so novost omejitve pri telesnih značilnostih virtualnih jazov, konkretno rasti. To blagodejno vpliva na uravnoteženost grupne akcije na trati. Vračajo se nadalje igranje kariere z novopečenim nogometašem... vadbena arena, kjer urejamo proste strele in kote ... veščinske miniigrice, ki so zabavna in učinkovita oblika treniranja ... ter standardna igranja posameznih prijateljskih in rangiranih srečanj, lig in turnirjev.

Drobcen korak naprej je igra zabeležila pri surovi količini z licenco okrašene udarne vsebine. Število vključenih prvenstev je naraslo na triintrideset in prvič sta tu čilenska ter kolumbijska liga. Slovenska, hrvaška in turška so spet izostale, a se špil za ta minusek oddolži s huronskim naborom zvezdniških in manj poznanih igralcev. Teh je v Fifi 14, reci in piši, več kot 16.000! Pa tudi s šestdesetimi podrobnimi prizorišči, med katerimi je letos La Bombonera – stadion argentinskega velikana Boca Juniors, jerbasom različnih modelov žog in kopačk ter še marsikatero drugo uradno dobroto.

Case ***in Balotelli za en dan zamenjata vlogi. Kejs postane nezgrešljiv z bele točke, Super Mario pa maneken za oblačila velikosti XXL.***

77 **številčnost načinov in vsebine ✔ vrhunski izkoristek uradne licence ✔ spektakuralna vizija fuzbala ✔ jerbas drobnih izboljšav ✔ malo konkretnih novosti ✖ pogonu se poznajo leta ✖ neuravnoteženost določenih elementov ✖** Electronic Arts

FIFA 14: igranje ponovljenega posnetka

Ko jih takole nanizam, se nemara zdi, da so nemalo izboljšav in popravkov avtorji prihranili za prevetritev dogajanja na zelenici. Omilili so lok visokih podaj, zlasti onih v prazen prostor, ki jih umetna pamet zdaj prestreže z vidno manj muje. Igralci, zlasti napadalci, so med šprintom sposobni občutno bolj eksplozivnega spreminjanja smeri kot lani, dočim se znajo defenzivci v povprečju hitreje približati svojim varovancem in pričeti z nadležnim stoječim stegovanjem okončin proti žogi. Zavoljo dveh zvenečih pritiklin, ki se jima reče 'pure shot' in 'real ball physics', sta se dalje občutno povečala nabor in učinkovitost stilsko neoporečnih finesnih strelov, pri katerih blestijo igralci, kot je Di Natale. Aja, trike v Fifi 14 izvajamo le še z desno gobico, brez tiščanja levega sprožilnika.

A povečini gre le za drobne dodelave pri animaciji in premikanje fizikalnih in drugih drsnikov, za katerega se po ducatu odigranih tekmah ne zmenimo več. Nogometnemu srcu, ki je sicer solidno in botruje spektakularnemu, napadalnemu, močnemu fuzbalu, se namreč že poznajo leta. Zaradi poudarka na bombastičnem napadanju in prodiranju v kazenski prostor nasprotnika, pospešenega tempa in omejenih možnostih pri sprejemanju žoge, kjer kraljuje letošnji Pro Evo, se Fife znova drži nelaskav pridih ljudskosti. Celo ob igranju na manual, kar je izjava, za katero bi se še pred dvema, tremi leti lastnoročno napotil v idrijsko umobolnico.

Namečkoma so se avtorji pri uravnoteženju določenih elementov ušteli. Bili so prisiljeni izdati zaplato, ki je deloma omilila efektivnost zadevanja in prejemanja golov po visokih predložkih oziroma udarcih z glavo. Je že tako, da se nam nogometne simulacije zdijo realistične in globoke le dotlej, dokler jih ne prekosi nova verzija – ali konkurenčen izdelek.

PES 2014: Messi, s tribun te gleda Snake!

Konamijevci so se letos naposled znebili postarane grafične srčike. Fox Engine so si sposodili kar pri Hideu Kodžimi, ki s taistim pogonom ustvarja Metal Gear Solid V. Po eni strani to pomeni, da je Pro Evo za 2014 na pogled nekoliko lepši od lanske verzije. Če nič drugega, bo vsakdo opazil, da se na tribunah skrbno oblikovanih fuzbalskih prizorišč zdaj vije pravcata 3D-publika, kar veliko pripomore k pristnemu stadionskemu vzdušju. Važno pa je predvsem, da je sveža srčika ustvarjalcem omogočila, da so še poglobili vizijo (v primerjavi s Fifo) nekoliko počasnejše, preudarnejše, organske in realistične nogometne simulacije.

Napredek je letos najbolj občuten na področju animacije, kjer so japonski programerji v marsikaterem pogledu zasenčili EAjeve garače, ter fizike, ki botruje verodostojnejšemu premikanju in interakciji umetelnih atletov. Zaznavanje trkov med igralci, s čimer je imela 2013ica nekaj porodnih težav, so avtorji docela prenovili. To se med drugim odraža v vlečenju in odrivanju nasprotnikov, ko se jim neposredno približamo. Špil ga ne izvaja več samodejno, marveč to počnemo na lastno pest z žokanjem desne ročice. Da je gibalni momentum v novem Pro Evu bistvenega pomena, se nadalje izkaže pri novih opcijah pri krotenju usnjene okroglice. Za ključno pridobitev se pokaže zlasti mehanika, s katero tik pred sprejemom žoge s potegovanjem leve in desne gobice v to ali ono smer nakažemo, kam in s kakšnim trikom bo ob prvem dotiku žoge švignil nadzorovani fuzbaler.

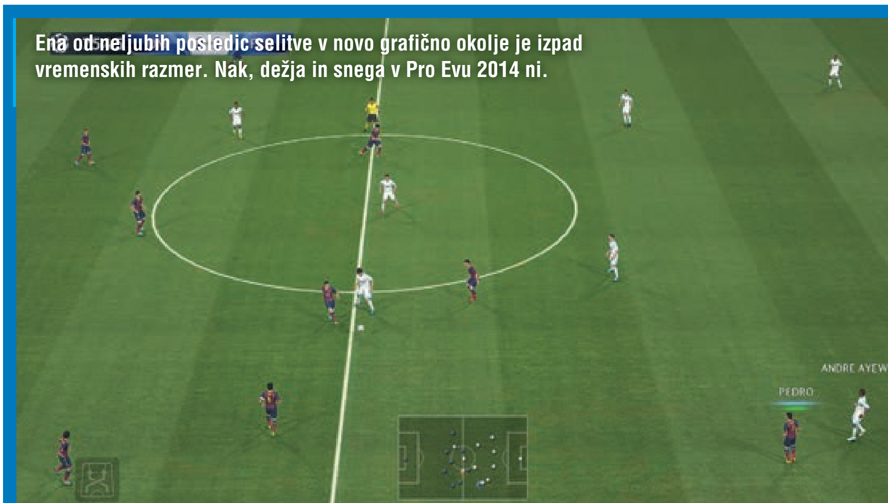
Tako kot PES 2013 je tudi novinec nogometna igra, od katere bodo največ odnesli tisti, ki si bodo vzeli čas za študiranje fines. Med slednjimi se je letos znašlo napredno merjenje pri strelih na gol in podajah v prostor, ob katerem se na zelenici oziroma v vratih pojavi pomični indikator. Pritiklina zahteva nekaj privajanja, a ko jo zaobvladamo ... Adijo, pajčevina pod stativo! Za tiste, ki radi rovarimo po taktičnem meniju, je Konami dodal nov jeziček s strateškimi postavkami. Konkretno gre za kombinacije, ki jih sprožimo na določenem delu igrišča. Predstavljajte si Fifin 'player runs', le da soigralci v napad, proti sredini ali na krilo krenejo istočasno, po vnaprej določenem planu. Pogruntavščina botruje raznolikemu kroje-

*Tifozo **Case** se pridruži huliganskemu oddelku bianconerov in na zid zapiše edino mu poznano fuzbalsko konstanto. Inter = merda.*

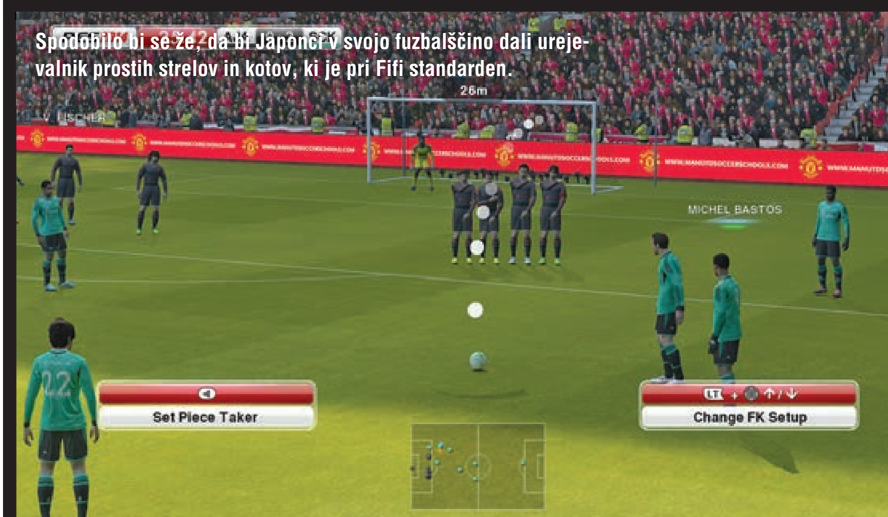
79 svež pogon ✔ nagrajujoč, organski nogomet ✔ občuten napredek glede na prejšnje leto ✔ stari modusi s premalo novosti ✖ umetna pamet ni neoporečna ✖ kronično pomanjkanje licenc ✖ manjši hrošči in nedodelanosti ✖ Konami


Z oblikovanjem frisov digitalnih nogometašev se je Konamiju zelo mudilo. Večino je moč v dveh minutah lastnoročno izboljšati v urejevalniku.

PES 2014



Ena od neljubih posledic selitve v novo grafično okolje je izpad vremenskih razmer. Nak, dežja in snega v Pro Evu 2014 ni.



Spodobilo bi se že, da bi Japonci v svojo fuzbalščino dali urejevalnik prostih strelov in kotov, ki je pri Fifi standarden.



Novost načina become a legend je igranje z vratarjem. Soigralcem v obrambi lahko zaukažemo, naj se 'vroče' žoge nemudoma znebijo.

nju napadalnih akcij. Škoda le, da je prednastavljenih kombinacij nekam malo in da smo pri številu istočasno aktivnih omejeni na pičle tri.
No, daleč od tega, da je bilo v svežem Pro Evu vse idilično. Umetna pamet se ne glede na to, ali igramo proti Barceloni ali Celticu, pretirano zanaša na postavljanje visoke obrambne linije, kar ima za posledico gnečo v zvezni vrsti in malce nerealistično število prepovedanih položajev. Bentenje izzove tudi nekam hroščato preklapljanje med igralci, kjer često prihaja do zamikov in prevzemanja nadzora nad napačnim žogorcarjem. Manualno preklapljanje vseh problemov ne odpravi. Tu so dalje nedosledni sodniki, ki ob svinjskih prekrških od zadaj raje pokažejo rumen kot rdeč karton. Ter vratarji, ki imajo težave pri branju nevarnih situacij in pravilnem postavljanju pred vrati ter z odbijanjem strelov napadalcev, ki jurišajo naravnost nadnje. Upajmo, da bodo popravki odpravili večino nevšečnosti. Je pa novi Pro Evo po igralni plati ne glede na to moč označiti za odločen korak naprej.

PES 2014: Master liga, dokler bom živ

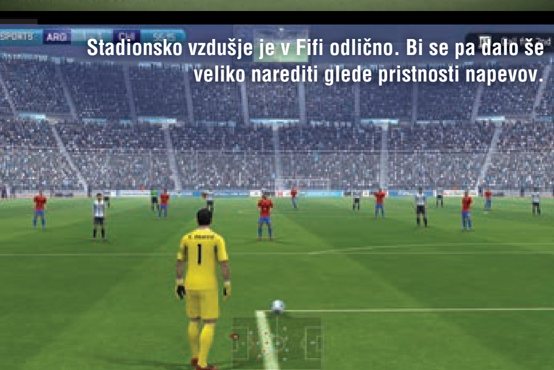
V slabši luči japonski pretendent zasveti, ko steče pogovor o načinih igranja in sveži vsebini. O pomanjkljivi licenčni pokritosti – od večjih manjka nemška liga, polovično so zastopana številna prvenstva, reprezentance in klubi – je odveč izgubljati besede, saj si je ekskluzivnost že pred časom zagotovil bogati EA. Revnejši Konami je obdržal pravice do Lige prvakov, Lige Evropa in pokala Libertadores, čemur se letos pridružuje azijski Champions League. Velikih tekmovanj se udeležimo samostojno ali znotraj Master League, dolgoletnega PESovega menedžerskega modusa.
Omembe vrednih novosti je pri slednjem ravno toliko, da mimo njih ne moremo. Največja je bržkone ta, da med nabijanjem direktorsko-igralske kariere nismo več vezani na eno samo moštvo, pač pa se lahko selimo po klubih in ligah ter sprejmemo celo službo reprezentančnega trenerja. V poenostavljeni spletni različici ML, kjer s prisluženim denarjem za najem usluge najboljših fuzbalerjev tekmujemo s pajdaši, se lahko po novem priključimo trem različnim ligam. Taki, kjer stil igranja temelji na hitrosti in telesni pripravljenosti ... potem ligi, kjer blestijo tehnično podkovani igralci ... ter oni, kjer je doma catenaccio. V način become a legend, koder prevzamemo vajeti mladega profiča, je novost igranje na poziciji vratarja. Ostali modusi so ostali večidel nespremenjeni, še bolj kot prejšnja leta pa se glede na Fifino kričečo ponudbo čuti manko alternativnega obsežnega načina, kakršen je ultimate team. Mogoče nas doleti ob letu osorej, ko se bo Pro Evo selil še na next-gen konzole.

Poporopopopooo!!

Zame je letos odgovor na vprašanje, kateri je najboljši fuzbal, preprost. Ni ga! Za kaj takega bi bilo treba Fifino množico načinov in mojstrsko izkoriščanje uradnosti združiti z igralno sredico Pro Evolution Soccerja, ki se na zelenici drugič zapored izkaže za globlji nogomet. A ker sparitev ni mogoča, je odločitev, h kateri tituli bodo romali goldinarji, stvar posameznika. EAjev naslov nudi bolj ljudsko simulacijo gonje za usnjem, ki zna zadovoljiti novince in poseduje solidno globino. PES pa je v prvi vrsti namenjen čistunom digitalnega fuzbala, saj zahteva več predanosti in nudi večji izplen. Polne cene sta na konzolah oba špila vredna le pogojno, dočim je inačici za PC moč dobiti za 30 evrov. Pro Eva 2014 na PS4 in xbox one letos ne bo, medtem ko je zaenkrat videti, da bo next-gen Fifa 14 pričujoča v višji ločljivosti in z drobnimi dodatki. Bomo videli.


V Fifi se poleg dresov tekoče sezone skrivajo številni klasični. Svoja imata tudi Juve in Milan.


V letošnji izvedenki ultimate teama so EAjevci mislili tudi na malenkosti, kot je spreminjanje številk na dresih podanikov.

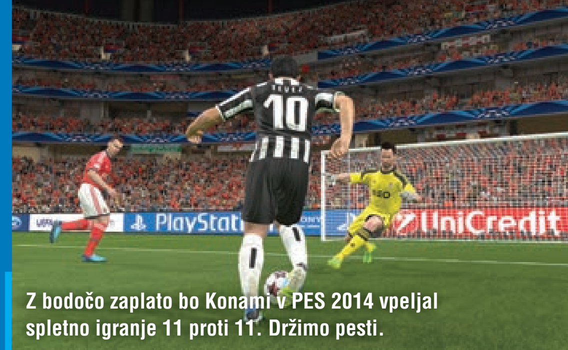

Stadionsko vzdušje je v Fifi odlično. Bi se pa dalo še veliko narediti glede pristnosti napevov.


Trenažne miniigrice so dostojen začetni vir FIFA-točk. V njih se lahko pomerimo tudi s kolegi.

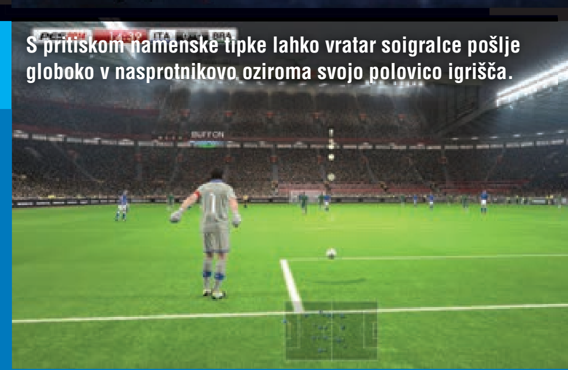
PREMIERNA FIFA

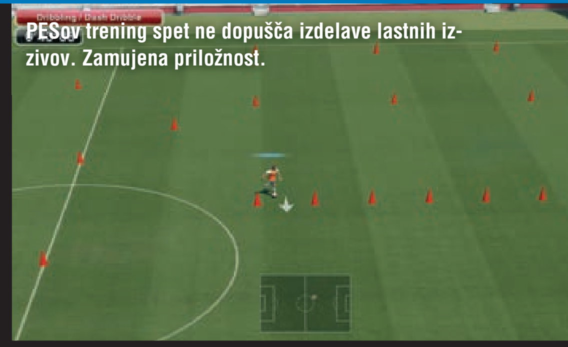
Fifa International Soccer, kot se glasi polno ime izvirnega dela, je v svet privekal pred dvema desetletjema, julija leta 1993. Skorajda ne bi, saj takrat še izrazito ameriški založnik Electronic Arts za projekt peščice nadebudnih programerjev iz britanske podružnice ni maral. Na srečo so si potem premislili. Za razliko od večine digitalnih nogometov tistega časa, kot sta bila Sensible Soccer in Kick Off, kjer smo na igrišče gledali iz ptičje ali stranske kamere, se je še precej arkadna Fifa proslavila s kvalitetno 2D-grafiko in izometričnim pogledom. Znamenit je bil hrošč, ki je z nastavljanjem pred golmana omogočal doseganje cenenih zadetkov.




Z bodočo zaplato bo Konami v PES 2014 vpeljal spletno igranje 11 proti 11. Držimo pesti.


Z aktivacijo določene kombinacije soigralce prisilimo v izvedbo koordinirane napadalne akcije.


S pritiskom namenske tipke lahko vratar soigralce pošlje globoko v nasprotnikovo oziroma svojo polovico igrišča.


PESov trening spet ne dopušča izdelave lastnih izzivov. Zamujena priložnost.

JAPONSKI ODGOVOR

Pro Evolution Soccer s(m)o pecejaši spoznali šele s trojko, saj ga je Konami do leta 2003 izdajal le za Sonyjeve drkalice. Na Japonskem se serija že od vsega začetka imenuje Winning Eleven, da bi bila zmeda še večja, pa je izvirni del za PS1 poševnooki založnik v ZDA izdal pod imenom Goal Storm Soccer. International Superstar Soccer (na sliki) ni bil resnični Pro Evo, marveč lahkotnejši sorodnik, s katerim se je ubadal Konami v Osaki. Za razvoj in premik serije v simulacijske vode ima največ zaslug producent Shingo 'Seabass' Takatsuka. Znan je tudi po tem, da je višal statistične podatke svojim najljubšim klubom in nogometašem. Pomnite Adriana?





VAS VSE VLJUDNO VABI NA TEKMO

NK OLIMPIJA:NK CELJE

STADION STOŽICE, SOBOTA, 19. OKTOBRA OB 20.00

NA NJEJ BODO NAŠI NAVIJAČI PRAZNOVALI 25. LET DELOVANJA.
PRIPRAVLJAJO SPEKTAKEL, KAKRŠNEGA PRI NAS ŠE NI BILO!

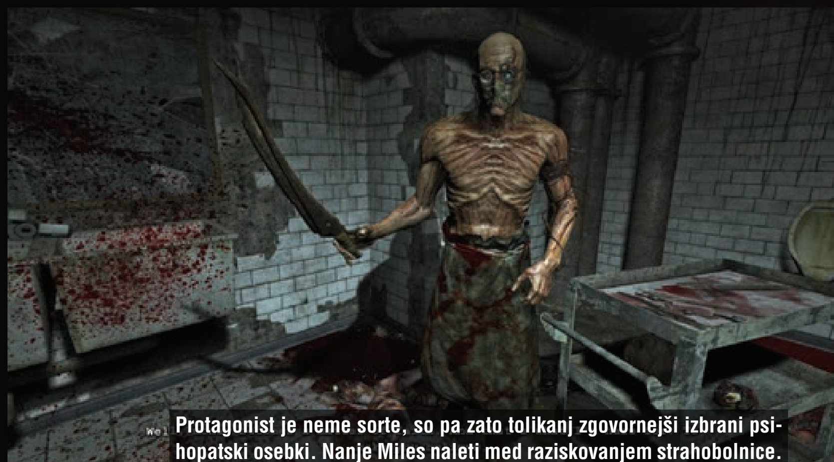


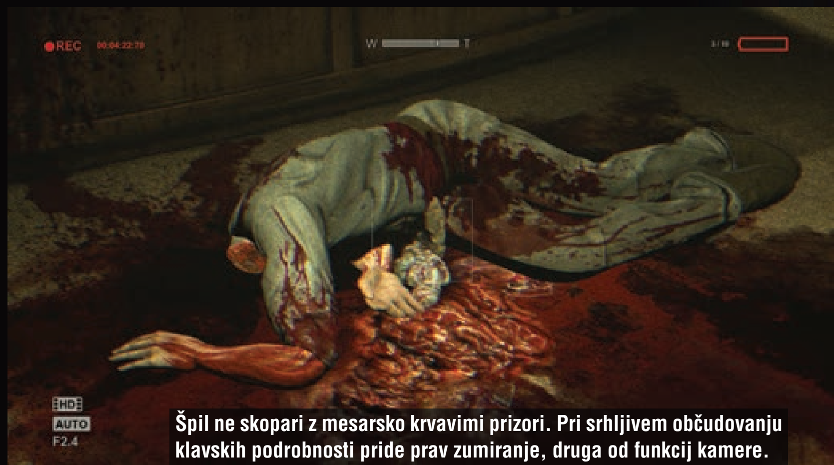
#SKUPAJSMOMOČNEJŠI

 nkolimpija.si  shop.nkolimpija.si  nkolimpija  nk_olimpija  nkolimpijatv  nkolimpija

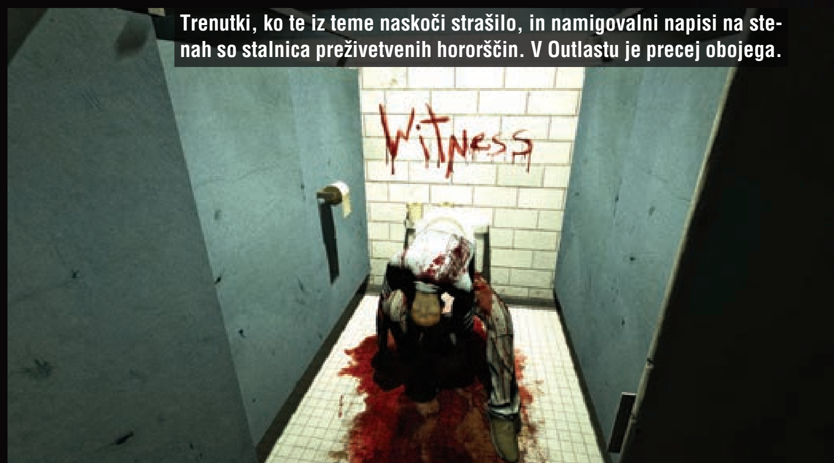
Med paničnim tavanjem in bežanjem, ki predstavljata glavnino začetja v Outlastu, se s kamero v nočnem načinu počutiš, kot bi bil v filmu Snemaj (Rec).

Outlast


Protagonist je neme sorte, so pa zato tolikanj zgovornejši izbrani psihopatski osebki. Nanje Miles naleti med raziskovanjem strahobolnice.


Špil ne skopari z mesarsko krvavimi prizori. Pri srhljivem občudovanju klavskih podrobnosti pride prav zumiranje, druga od funkcij kamere.

Trenutki, ko te iz teme naskoči strašilo, in namigovalni napisi na stenah so stalnica preživetvenih hororščin. V Outlastu je precej obojega.



Saj ne, da plešoči zombaklji, mutirani vesoljski stvori in z virusom okuženi zamorci niso strašljivi nasprotniki. A je že tako, da v modernih predstavnicah survival horrorja korajže ni težko najti, saj ti je običajno na voljo dovolj sredstev masovnega iztrebljanja. Nadzorovanje množice s kirurškim odmerjanjem šusov v betice in ostale okončine, ki ga je patentiral Resident Evil, zna biti nemalo zadovoljujoče. Res pa je, da se na rovaš brizgajočega adrenalina v preživetvenih plašljivkah novejšega kova tisti neotesani občutek groze često porazgubi. Še dobro, da smo v zadnjem obdobju deležni čedalje večjega števila obrtniških, prečiščenih hororščin, v katerih je junak vse prej kot rambo. Tako je tudi v Outlastu, kjer je beg pred strašili v večini primerov edina možnost.

Umobolnica pod goro

Infarktna žurka se prične kmalu zatem, ko se v koži novinarja Milesa Upshura odzoveš na anonimno sporočilo pretresenega informacijskega tehnika. Ta je v odročnem psihiatričnem inštitutu naletel na nekaj neizrekljivega, za kar verjame, da je vredno kršitve profesionalne prisege tajnosti. Bolnišnica za umsko nezdrave je bila do nedavnega zaprta, toda ko je njeno obnovo in vodenje prevzela zloglasna mednarodna korporacija Murkoff, katere modus operandi sumljivo spominja na Umbrellinega, so se v poslopju pod goro začele dogajati čudnosti. Na tebi je, da jih raziščeš.
Da je nekaj hudo narobe, ti postane jasno takoj, ko se ti z nekaj plezalske spretnosti uspe prebiti v notranjost zlovešče stavbe. Namesto prijaznih bolničarjev te pozdravijo stalno zatemnjeni hodniki, ki jih na več mestih krasijo krvni madeži ter razmesarjena trupla bolnikov, varnostnikov in drugega osebja. Z redkimi še živimi pacienti, ki nosijo znamenja brutalnih eksperimentov, si pri iskanju vzrokov za grozljivo stanje v ustanovi ne moreš pomagati, saj so vsi po vrsti nemi ali preveč premaknjeni, da bi imel od njih kaj koristi. Bistveno več namigov skrivajo medicinske in znanstvene listine, na katere naletiš med prečesavanjem soban v različnih predelih umobolnice. Z njimi počasi, a vztrajno sestavljaš zanimiv zgodbeni mozaik.
Pri treznem detektivskem osvetljevanju skrivnosti te špil omejuje na več načinov. Srh in paniko v osnovi povzroča že sama lokacija, zavita v gosto temo. Odstraš jo s prenosno kamero s hudo uporabno funkcijo nočnega pogleda, ki jo po okvirnem zgledu serije Fatal Frame s pritiskom namenske tipke kadarkoli približaš očem. Protiutež je, da digitalno oko troši skopo odmerjene baterije, strateško razmetane po okolici.
Pri plašenju se Outlast nadalje pogosto zateka k malce cenenim, a vselej učinkovitim "BU!" trenutkom. Včasih te pri odpiranju vrat preseneti obešenec za njimi, ki ga uzreš, ko prostor osvetli vzdušen blišč strele. Drugič te na hodniku naskoči pokveka z invalidskega vozička, za katero si ob prvem mimohodu menil, da je nepokretna. Tretjič se znajdeš na operacijskem stolu skisanega dohtarja, ki ti z nepričakovano krutim 'kirurškim' posegom pusti trajne posledice. Predvsem pa ti strah v kosti poženejo izbrani zlohotni prebivalci umobolnice, ki te neumorno zasledujejo in proti katerim si nemočen.

Jaz, atletski strahopetec

Razen v redkih trenutkih, ko se napadalnih bolnikov otreseš v enostavnih sekvencah QTE (drezanje miške glede na navodila na zaslonu), bojevanje itak odpade. Snidenja z nasprotniki preživiš v natanko dveh primerih. Bodisi s tem, da se pred njimi skriješ v garderobne omarice ali zlezeš pod bolniške postelje, kjer trepetaje počakaš, da odtavajo. Še večkrat pa je na sporedu panično bežanje z občasnim oziranjem, da se prepričaš, kako blizu so iznakaženi sovragi. Utekanje se (zate) uspešno zaključi, ko s plezanjem, skokom ali kako drugače dosežeš pribežališče. Denimo prezračevalni jašek, lestev, dvigalo, zgornji del porušenega stopnišča, strešni nivo ali sobo, katere vrata zabarikadiraš z bližnjim težkim predmetom.
Miles med bežanjem po koridorjih ovire, kot so prevrnjene knjižne omare, smetnjaki in drugi gradniki okolice, preskakuje podobno ležerno kot Faith v Mirror's Edgu, in je za novinarja presenetljivo spreten in atletski. Špil prvoosebnost jemlje skrajno resno, saj v skladu s telovadnimi gibi in nagibom pogleda na zaslonu uzreš junakov trup in okončine, kar poudari občutek realizma in svojevrstne ujetosti v lastno telo.
Strašilna matrika je v psihološkem smislu nemara res manj subtilna od tiste v sorodni Amnesiji in Slenderju. Tam sta spričo namenoma prazne okolice in simfonije turobnih zvokov na udaru predvsem tvoji domišljija in podzavest, dočim je tu nevarnost še kako resnična. Toda vzdušje zaradi tega ni nič manj grozljivo, kajti trenutki, ko izza ovinka pokukaš na zatemnjeni hodnik, vklopiš kamero, se opogumiš in zakorakaš v neznano, nakar v naslednjem momentu panično bežiš, iščeš zavetja in upaš, da pri tem ne boš porabil preveč baterij, so v Outlastu nekaj posebnega.

Za to se gre zahvaliti premišljeno oblikovanim lokacijam, kot so zaporniški in ženski oddelek ustanove, podzemni sistem kanalov in kasnejši laboratorijski okoliš, ki je nekaj povsem drugačnega. Zlasti pa snidenjem z vsakovrstnimi čudaki, med katerimi si posebno omembo zasluži gorostasni morilski vojak. Ta se pojavi na izbranih krajih in ti nagaja vse do konca. Tu so še obnoreli duhovnik, ki deluje kot improvizirani zaveznik, in ljudožerska dvojčka, ki te z nekoherentnimi monologi v enaki meri razsvetljujeta in begata.
So torej razmere v umobolnici posledica nečloveškega izživljanja nad bolniki ali se v ozadju nemara skriva kaj globljega, nadnaravnega? Kdo je (bil?) v resnici slavni doktor Wernicke, ki ga omenjajo dokumenti in dnevniki, na katere naletiš med tavanjem po poslopju? In kdo je skrivnostni Walrider iz krvavih napisov na stenah in čebljanja bolnikov? Hmm ...

Strah je votel ...

Tekom prvih dveh ali treh uric, v katerih se privajaš na strahovite razmere in spoznavaš strašilne in ostale mehanike, ti srce bije tristo na uro, medtem ko bi ti možgani najraje pobegnili na podstrešje. Škoda torej, da je druga polovica Outlasta, ki ob finomehaničnem postopanju skupno terja kakih šest ur igralnega časa, občutno manj infarktna in navdušujoča.
Krivcev, ki se jih zaveš šele na daljši rok, ko te mineta začetni strah in trepet, je več. Najprej so tu ponavljajoči vzorci in umetna pamet capinov, ki niso ravno kriminalni veleumi. Pri zasledovanju so neumorni, sicer pa se mimo njih, kjer je to predvideno, brez večjih težav prebiješ z rabo najbolj osnovne med tiholazniškimi tehnikami. Počakaš, da ti pokažejo hrbet, nakar smukneš mimo, ne da bi se pretirano sekiral glede hrupa in ostalih alarmnih dejavnikov iz šunjačin. Ne pomaga, da imaš večino časa opravka z enimi in istimi človeškimi antagonisti, ki se v grobem razlikujejo le po videzu in najljubšem hladnem orožju. Prvi udarec preživiš, drugi je načeloma smrten.
Nenaprednost nadalje skazi pustolovske zaposlitve. Saj ne, da bi bile te posebej slabe ali da bi kvarile igranje, a glede na samosvojost naslova sem vseeno upal, da bo špil od mene zahteval kaj več od aktivacije oziroma iskanja predmetov. Na seznamu so ključi, varovalke, ventili, s katerimi v enem predelu spustiš nivo vode, ter ponarodeli električni generator v kletnih prostorih, ki v preživetvenih grozljivkah ne sme manjkati. Nič posebnega, skratka, pravih miselnih ugank pa v Outlastu ni.
Nekaj srha se v drugi polovici porazgubi še na račun dejstva, da se ti ob kolikor-toliko preudarnem varčevanju z baterijami teh sčasoma nabere. S tem se porazgubi važnost skrbi za nepogrešljivo kamero, ki uvodoma gradi živčnost ob sprehajanju po norišnici. In tovrsten špil bi te lahko bolj konkretno kaznoval za smrt, ki ni pretirano boleča. Z igranjem nadaljuješ od zadnje nazorne točke, od katere te do kraja pogina loči kvečjemu minutka hitre hoje.

Zadnji se najslajše ... trese

No, z grajo ne gre pretiravati, saj osnovno poslanstvo, se pravi povzročanje aritmije in hitrega dihanja, Outlast opravlja pretežno zadovoljivo. Za zadnjo tretjino, ko mu začne primanjkovati ustrahovalne sape, pa se oddolži z vzdušnim, četudi malce prezgodaj najavljenim koncem. Dodatne urice ali dveh igranja, kjer bi igra v dobro raznolikosti ponudila še kaj drugega od bežanja, skrivanja in iskanja artefaktov, se ne bi branil. Ampak za 19 evrov, kolikor te bo stal nakup na Steamu, je vsebina pod črto kar pravšnja.

***Case** se olajša v prešvicane boksarice, skoči iz kože in v oddelku za duševno motene pristane pred predvidenim rokom.*

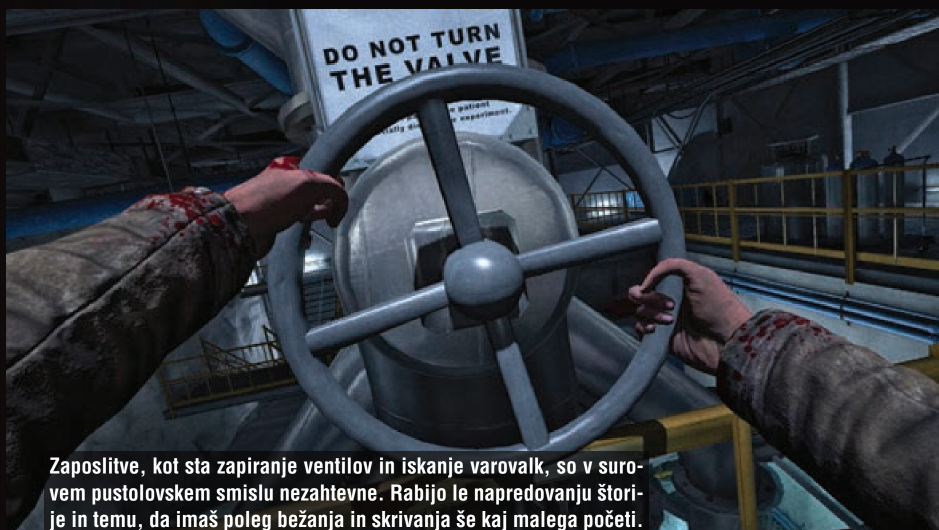
79 nadvse strašljiva lokacija ✔ pristen občutek tesnobe in preganjanosti ✔ adrenalinska tudi brez orožja ✔ dobra zgodba ✔ na dolgi rok ponavljajoči se strašilni vzorci ✖ smrt je neboleča ✖ tiholazenje je bolj tako ✖ slabotna pustolovska plat ✖ Red Barrels



V všečnem nasprotju s siceršnjo zastrtostjo stvarstva je osvetljena znanstveno-laboratorijska sekcija. Tam se dokončno razodene zlo, zaradi katerega je Mount Massive vse prej kot turistična lokacija.

Če se obotavljaš in se ti morilski velikan, ki ti je vseskozi na sledi, približa do razdalje na sliki, se ti običajno slabo piše. Prvi udarec preživiš, mogočnega objema, ki sledi, pa ne.





Zaposlitve, kot sta zapiranje ventilov in iskanje varovalk, so v surovem pustolovskem smislu nezahtevne. Rabijo le napredovanju štorije in temu, da imaš poleg bežanja in skrivanja še kaj malega početi.

Odvijanje rdeče niti so avtorji zastavili nadvse pretkano. Dolgo časa ti ni jasno, ali so za hudodelstva v bolnici krivi religiozni fanatiki, nori znanstveniki ali nekaj nadnaravnega.



Rogue Legacy



Fletna ideja se je utrnila indiejanskima bratoma, ki operirata iz kletne grupice Cellar Door Games. Zazdelo se jima je, da bi bilo recept *roguelike* frpjk, temelječih na naključno ustvarjenih temnicah, ki se po tvoji smrti resetirajo, fino prestaviti v od strani gledano skakalno bojevalno arkado po zgledu niza Castlevania. Rezultat je posrečena mešanica naspidirane akcije in nalezljivosti tipa "samo še enkrat crknem, pa res neham igrati!", kakršno na računalnikih po zaslugi Cave Storyja, Spelunkyja, La-Mulane in podobnih neodvisnih naslovov srečujemo kar pogosto.

Kratkoživi junaki

Zasnova in igralna sredica sta dokaj preprosti. Kot vitezek se zapodiš v risankast grad, kjer raziskuješ, nabiraš novce in se otepaš zlobnežev, dokler ne umreš. Pričetek je neusmiljen, saj prve odprave trajajo le nekaj minut. A ko zaobvladaš osnove in se sprijazniš, da je vsaka smrt le mejnik, špil postane hudo zasvojljiv.

Crkot za crkotom rasteš. Najprej so ti na voljo le skakanje, udrihanje in osamljen urok. Nabor je dokaj jalov, saj se ti zoperstavi množica sovragov. Ni jih ogromno vrst, a so raznoliki in globlje kot prodiraš, sposobnejši postajajo. Običajni vojački navalijo nate z rezili, coprniki ti prašijo rit z raznovrstnimi uroki, obstreljujejo te kanoni in plamenometalci, okoli tečejo ognjena kljuseta, proti tebi počasi lezejo oklopljeni trdoživci, ki jih moraš zaštihati v hrbet. Počasi se učiš vzorcev in se vedno spretneje izmikaš izbljuvkom, ki radi prekrijejo ves zaslon. Naučiš se, da se je v vsaki novi sobani najbolje najprej odkrižati nadloge, ki te obmetava skozi zidove. Potem sistematično in z užitkom kolješ, dokler nesnage ne počistiš, in kot nagrado odpreš kako skrinjo z dobrotami.

Občasno stopiš v posebno sobano, kjer se skriva dragocenejši zaklad. V nekaterih so polšefi – večje in mnogo zoprnejše različice običajnih hudodelcev. Ko nanje naletiš prvič, preživiš redkokdaj. A kot v Demon's in Dark Souls, po katerih se špil zgleduje, nekaj odneseš celo od kratkega spopada. Aha, tale nepridiprav me bo skušal ugonobiti z mnoštvom izstrelkov, ki mi bodo sledili, medtem pa me bo lovil njegov brat, ki nažiga v vse smeri. Če se mi uspe ogniti rezilom na tleh in se znebiti prvega, bom z drugim zlahka opravil ...

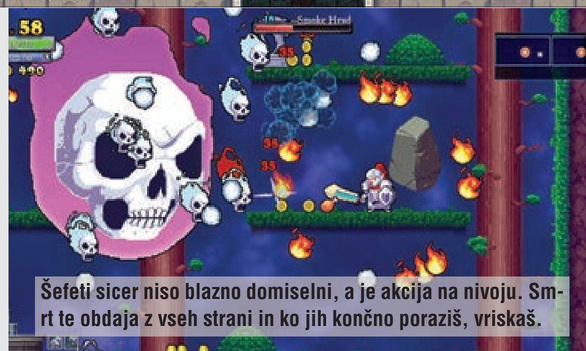
Podobno je v kamrah, ki zadajo kratko nalogo. Ponekod se moraš recimo karseda hitro prebiti mimo špic in ognja ali brez poškodb doseči skrinjo, drugod ni do-



Če ti igranje tega vlečnega hibrida med frpjko in 2D-ploščadarico na peceju ne diši, se ga boš kmalu lahko lotil na PS4 in viti.



V posebnih sobanah te pričakajo trdoživejši zlobci ali kakšna mini igra. Naletiš tudi na slike z zgodovino prejšnjih projektov razvijalcev.



Šefeti sicer niso blazno domiselni, a je akcija na nivoju. Smrt te obdaja z vseh strani in ko jih končno poraziš, vriskaš.



voljeno skakanje oziroma tepež. Če ti spodleti, nagrada ostane zaklenjena. A nič ne de, v podobnem položaju se boš znašel v novem življenju. Tedaj boš za prst bolje pripravljen.

Le vkup, potomstvo!

Čeprav se sobane nalik Spelunkyju postavljajo naključno, v odprtem svetu opaziš podobnosti in smisel. Gozd vedno leži nekje na desni, če se povzpneš, prideš do stolpa, v globinah boš našel zlovešče temnice. Sproti odkrivaš zemljevid in tudi kak prežarčevalnik se najde, ki malce omili stikanje po okoljih. Krovni cilj je poraziti štiri nadpokveke, s čimer odpreš duri do zadnjega območja. Na srečo se je treba posamične znebiti le enkrat, saj ob vnovičnem obisku ostanejo pod rušo. A še tako kratek obisk te nagradi, saj z zbiranjem penezov in odkrivanjem opreme in run počasi ter zagotovo jačaš herojčka. Z denarjem frpjško odklepaš nove poklice, vlagaš izkušenjske točke in kupuješ cote, krepela ter posebne sposobnosti, ki jih poljubno razporejaš. Vključujejo dvojni ali trojni skok, hitrostni izmik, cuzanje življenja ali mane in kup ostalih.

V fini potezi vsakič štartaš s sinom ali hčerjo pokojnega in vsakič je lik za odtenek mogočnejši. Novorojenci se ustvarijo naključno in vedno izbiraš med tremi, ki imajo določene prednosti in slabosti, čemur je treba prilagoditi stil igranja in opremo. Eden je lahko rudar, ki laže izvoha priboljške, a je rahlo slaboviden. Druga je zbildana barbarska princesa, ki s krikom onesposobi zlikovce in odbije izstrelke, žal pa ima zavozlano črevesje, kar botruje težavam z vetrovi. Šibki, a urni nindža ima slabo prekrvavljene podplate, tako da osti v tleh ne čuti in se sprehaja čeznje. Najdejo se tudi pritlikav mag s kurjo slepoto, ki se zna splaziti v špranje, vampir z nebrzdanim strahom pred piščanci ter frčeči polzmaj s slabim ravnotežjem.

Soldat s hibo

V nekatere gradnike se je vsekakor moč vtakniti. Štorije praktično ni, na dolgi rok bi si želel kako vrsto nepridiprava več in enolično tlačanstvo za nabiranje EXP/GLD je neizogibno. Od začetka se počutiš precej izgubljeno in nemočno, saj odmiraš vsakih pet minut. A kmalu se usidra občutek nenehnega napredovanja. Ko se ob piskajoči muziki in pikslasti grafiki dvestotič sprehajaš po znanih poteh, se sicer vse skupaj ponavlja, se pa še vedno zabavaš. Vendarle gredo kasneje v nos nekatere čudne posebnosti junakov. Saj je izvirno, ko se prvič sprehodiš v smrt z narobe obrnjenim zaslonom, a si te izkušnje niti ne želiš ponoviti.

Po dvajsetурnem skozihodu lahko nabrane izkušnje obdržiš in se pustolovščine lotiš nanovo, s tem, da težavnost zraste. Za 15 evrov tako na Steamu dobiš mnogo vsebine in trdojedrnega žura, ki te zna potegniti za več ducatov ur.

Hemeroidni vitez Kavbojc s škrbastim nasmehom si še enkrat opaše bridko sabljico in strumno zakoraka v smrt.

78 posrečena zmes žanrov ✔ fin tepež ✔ začne se ponavljati ✖ neogibna tlaka ✖

Cellar Door Games

Ultratron

Doma imam robotski sesalnik in odkar igram Ultratron, ga sumničavo motrim. Nikdar ne vem, kdaj me bo napadel s tistimi strašljivimi plastičnimi kolesci in groznimi krtačami, jaz pa mu bom prisiljen vrniti s tem, da ga bom prikrajšal za štrom. Prakso imam, saj že nekaj dni nabijam simpatični dvopalični, twin-stick arkadni šuter Ultratron, kjer sem človeček v boju proti zblaznelim robotom.
V nizu štiridesetih nivojev je treba v pogledu od zgoraj z neodvisnim premikanjem in streljanjem odstranjevati kovinske vojščake, ki se pojavljajo na različnih koncih z vseh strani omejene, nepremične pravokotne arene. Navdih staroste Robotron 2084 je očiten, ob čemer so si Puppy Games odrezali še lep kos druge žanrske klasike, Mutant Storma. Pinjau zvečine delaš z osnovnim laserjem, ki ga nadgradiš bodisi s pobiranjem začasnih bonusov, bodisi z vlaganjem denarja.
Novce je moč pretočiti še v druge elemente, kot so pomočnik, začasen pospešek, bomba, ki očisti zaslon, in dodatna življenja, ki so vedno dražja, več kot jih imaš. Toda cekina ni dovolj za vse, tako da se moraš odločiti, kaj ti bo najbolj koristilo. Kul element, ki za nameček pripomore k privlačnosti vnovičnega igranja za višji rezultat. Točke s svetom in Steamovimi prijatelji primerjaš na spletnih lestvicah.
Osrednja Ultratronova privlačnost je adrenalinska akcija. Počivaš le nekaj sekund na začetku in med valovi, drugače pa te špil rade volje obsipava s sicer ne prehitrimi, a vedno bolj sitnimi valovi kovinkotov. Teh je dosti vrst, od šibkih gmizavčkov, ki te hočejo pregaziti, prek nakazic, ki krožijo okrog robov arene, do večjih, počasnejših konzervnikov, ki spuščajo podložnike in rakete. Poleg tega je denar, ki ga puščajo poraženci, treba fizično pobrati in v pohlepu se hitro zaletiš.
Ne le po svoji krivdi. Vizuelno je temačni, pixelartasti Ultratron resda krasen, saj je videti in slišati, kot bi se dogajal znotraj klišejskega starega računalnika. Vendar zna mešanica črnine, viole in neona slabo vplivati na preglednost, čeprav izključiš učinke, kot je zameglјevanje. Občasno se dejansko ne vidi, ali proti tebi leti nevaren delec ali zgolj grafično kracljanje. Tudi zadnji šef od štirih, ki niso nič posebnega, je prehud skok v težavnosti. Ob tem je cena 10 evrov na Steamu glede na količino vsebine previsoka, saj špil ne nudi niti načina za dva, niti več okvirnih težavnosti kakor denimo Mutant Storm Reloaded, za katerega terjajo pol manj. A če imaš rad take streljanke, imej Ultratron v mislih, kajti v mnogočem je soliden in zelo zabaven.

73 ***Sneti* še ni slišal za robotski noir, a se mu pusti prepričati.**
Puppygames



Črn, moder in vijoličen je Ultratron, pa še mnogi efekti tresejo in meglijo zaslon. V meniju hitro izklopi čimveč tega!



Če se te kaj dotakne, ne pogineš takoj, ti pa gre po gobe množilec točk. To botruje nižjemu rezultatu in sramoti na ulici.

Halo: Spartan Assault

Ni prvič, da se je prvoosebna strelska serija Halo preoblekla v gvant drugega žanra, kajti to je že storila z realnočasovko Halo Wars. Spartan Assault je manj radikalen, saj ostaja pri razpošiljanju krogel. A tokrat futurističnega marinca nadzoruješ od zgoraj. Kakor velijo dvopalične streljačine – twin-stick shooterji, se z levo gobico ali tipkami WASD premikaš, z desno oziroma z miško pa nažigaš v vse smeri. Oziroma uporabiš zaslon tablice z Windows 8 ali telefona z Windows Phone. Zaradi te naveze igre ni za Win7, Visto in XP.
Ko skušaš v zaporednih vlogah neznanih špartancev (Master Chiefa ni) osvoboditi luno covenantske invazije, nadzor ne povzroča težav. Tudi sicer je Spartan Assault v osnovi spodoben. 343 Industries so lepo zajeli duha serije, saj se znani pošastki, kot so grunti, hunterji in eliti, ne usipljejo nadte z vseh strani, razen ko gre za branjenje pozicije. Raje v kratkih, nekaj minut dolgih nalogah raziskuješ okolico, kjer je treba braniti vozila, nastaviti eksploziv, uničiti tanke ali nelinearno pobiti poveljnike. Čeprav manjka šefov in je okolica stilistično medla, izostanejo pa Flood ter Forerunnerji, so naloge dokaj razgibane. Isto velja za pokanje. Covenanti niso brezumni troti, marveč jih vodi slična umetna pamet kot v običajnih Halih. Značilno gibljivi so, skrivajo se, bežijo, napadajo v skupinah. Tebi vmes zmanjka energije v ščitu, nakar se huliš za objekti. Ta Halov ples je dobro poustvarjen.
Tudi sicer počneš mnogo tistega, kar bi iz prve osebe, z vožnjo tankov in zasedanjem statičnih strojnic vred. Zemeljska in covenantska orožja so iz vseh delov, saj vihtiš od bazuke in laserja do dual-wieldanih strojnic ter plazemskih in normalnih granat. Kot ponavadi ti pomagajo sposobni tovariši, ki lahko umrejo. Za uspehe v linearno nanizanih nalogah dobivaš izkušnje, s katerimi nadgrajuješ orožja in kupuješ nova. Težavnost pa dviguješ z lobanjami in skušaš s tem zbrati še več točk.
Kljub par rutinskim misijam in hroščem ter manku vsebine izven kampanje (ni večigralstva in ločenih misij) igra ni napačna. S tridesetimi misijami je dolga par ur in nudi povod za vnovično igranje. A pokvari jo eksperimentiranje s poslovnim modelom. Čeprav moraš špil na tržnici Windows 8 kupiti za 7 evrov, ti bliska v glavo z dokupovanjem sredstev, ki so obvezna za številna orožja. Druga nesramnost je, da vse, kar nabaviš, velja le za eno misijo. Teh dodatnih stroškov, ki znajo ceno najmanj podvojiti, pa špil ni vreden. Da ne omenjam kislega okusa v ustih, ko ti iz normalno plačljive igre skoči obiranje free to play. Fuj in fej!



Forerunnerska zapuščina je, a se s staroselci ne spopadeš tako kot v Halu 4. Borna zgodba se navezuje na širši univerzum.



V tej nalogi je treba obvarovati vozila pred valovi Covenantov, ki lazijo izza energijske pregrade. Najbolje je zasesti statični mitraljez, a so še drugi načini. Prav tako to orožje ne seže povsod.

50 ***Sneti* pozna Halove verske prispodobe. Zdaj je deležen še kapitalističnih.**
Microsoft

GONE HOME

*S**pet neka prvoosebna preživetvena grozljivka, nimam živcev za to,"* se je glasil odgovor kamerada, ko sem mu priporočil Gone Home. Tak prvi vtis pač daje garažni izdelek indiejanskih prebežnikov, ki so prej pod okriljem 2K Marin družno izdelovali dodatek za Bioshock 2. Res je, strašljivi gradniki so tu. Noč je nevihtna, prizorišče je zapuščena vila na odročnem kraju in dogodke obdaja tančica skrivnosti. A ko s platnic spihaš prah, odkriješ drugačno pripoved, ki malček spomni na poetični Dear Esther (J225). Srce bo gotovo zabilo hitreje, a ne vsled cvikanja.



● **Očitno je, da se je vsem nekam mudilo. Na mizi je kos pice, televizija šumi. Nemara se je pripetilo nekaj nadnaravnega. Morda hiša ni prazna!**

Sredi devetdesetih se mladostnica Kaitlin vrne s celoletnega potepanja po Evropi. Njena družina se je vmes preselila v dvorec na robu gozda, a dobrodošlice ni. Na zaklenjenih vratih je izobešeno sporočilo sestrice: "Katie, rotim te, ne išči me in ne skrbi. Nekoč se bova spet srečali. Rada te imam. Sam." Pod predpražnikom je ključ, ki odpre duri do preddverja z gotskim stopniščem in kupom hodnikov. Dekle prične radovedno kljukati in stikati po kamrah. Prisluhne sporočilom na tajnici in prelista uradne dokumente z dna predalnika. Kam je izginila žlahta?

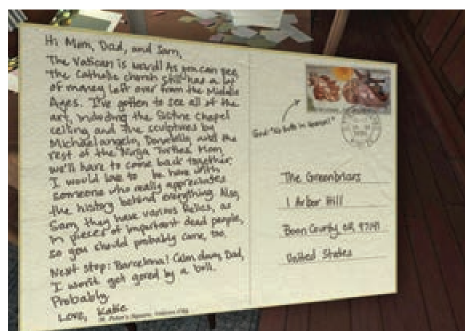
Sčasoma prepozna pisave. Urejena pisana beseda veliko pove o materi in načetem zakonu. Skoraj otroške krace pristajajo furijasti feministični prijateljici, ki je v zadnjem letu zaznamovala mlado Sam, središče fabule. Po kosih prebereš zgodbico, ki jo je sestrica pisala vse življenje. Zdi se nedolžna, a ko v glavi povežeš kose, se ti zasvita o marsičem. Obisk kleti pove o daljnem sorodniku, ki ga je zapustila pamet. Nemara po bajti straši njegov duh!

Fabula se v treh urah izkaže za mnogo bolj osebno, kot se zdi sprva. Njeno podajanje skozi kup pisem smo sicer videli že dostikrat, a izvedba je na vrhuncu. Izjemno vzdušje ustvarijo detajli: nepospravljena postelja, napol zaprti predali, trdnjava iz blazin, v kateri sta svetilka in knjiga bavbavov, fotografska temnica z drobnimi utrinki iz vsakdanjika, risba poleg kostuma za noč čarovnic. Občutek imaš, da si deležen pristnega vpogleda v življenja likov iz mesa in krvi. Gotovo bi bil bolj neposreden pogovor, a dvomim, da bi bila povezava med osebami in igralcem intimnejša.



● **Podrobnosti, kot so izrezki iz revij, dajo vedeti, da je dogajanje postavljeno v devetdeseta. Zato pozabi na mobitele in internet.**

Igraš iz prve osebe in vse počneš z miškinima ušesoma. Z desnim približaš pogled, z levim odpiraš vrata in omarice, prižigaš luči, pobiraš predmete. Večino lahko nato obračaš pred nosom ali kakega uporabiš. Povsod denimo ležijo kasete s pank muziko gibanja Riot Grrrl, ki jih vtakneš v kasetofon in vržeš v mikrovalovko. Občasno kaj celo pospraviš v žep, čeprav v inventar praktično nikoli ne pogledaš in je tam bolj za okras. Sicer izbrskaš kako šifro ali ključ ter z zemljevidom vohljaš za skrivnimi prehodi, a miselnih orehov ni. Kleč je v branju in opazovanju okolja, s čimer počasi sestaviš dogodke preteklega leta.



● **Levji delež igranja tvori podrobno ogledovanje predmetov, ki jih svobodno obračaš pred očmi. Razglednice ponudijo utrinke s potovanja po stari celini.**

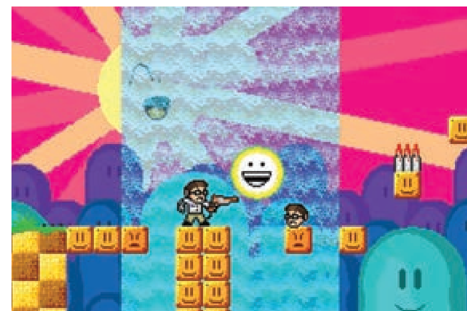
Muzike je komaj za vzorec in enakomerno ropotanje dežnih kapelj prekine le občasni grom, ko strele osvetlijo neobljudene prostore. Tudi vmesne sekvence iščeš zaman in govora je malo. Interaktivnost ne seže dosti dlje od raziskovanja in Gone Home bi najlaže označil kot novelo v obliki hiše. A vse to ustvari neverjetno vzdušje in pove ganljivo, za igre netipično zgodbo, ki seže v srce ter je še kako vredna slabega dvajsetaka na Steamu. ***Kavbojc***

The Fullbright Company ● 19 EUR

ANGRY VIDEO GAME NERD ADVENTURES

Jeznorita internetna persona Angry Video Game Nerd v videoblogih zmerom razlikuje med dvema vrstama iger: slabimi in težkimi. Pri obeh sicer jadikuje do neba, a druge igra z veseljem oziroma vsaj zato, da bi nekaj dokazal. Tako ni čudno, da je AVGN Adventures, špil z njegovo 'uradno licenco', taiste baže. Neusmiljen je kot davica ter sceloma zazrt nazaj, v stare čase Mega Mana, Contre in sličnih naslovov, ki so celim generacijam povzročili čustvene otiščance.

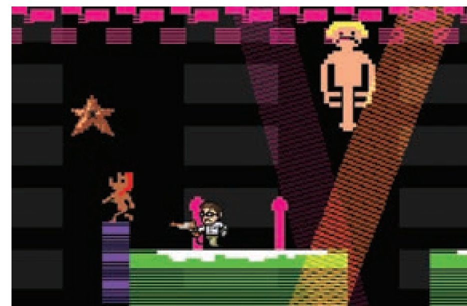
Oblika je kakopak od strani gledana strelska ploščada v pikslasti grafiki na nivoju C64, ki je ponosna na to, da te je sposobna ubiti na vsakem tretjem koraku. Skoki morajo biti na točko precizni, drugače te veliki, hitro premikajoči se objekti brž pogubijo. In še tedaj nisi ziher, ali bo doskočišče čez nekaj sekund varno, saj črne pike, ki jih mimogrede prezreš, nakazujejo, da se bodo zdaj zdaj pojavile špice. Seveda ne manjka obilice sovražnikov, ki se kakor v starih časih premikajo po vnaprej določenih tirnicah. Zgoščenih, nevarnih, prežečih tirnicah, ki uživajo v tem, da te krepajo. Resda lahko izbereš nižjo težavnost z več življenji in checkpointi, a je že ta precej hardcore. Ostali sta supermeatboyevsko brutalni.



● **Sončki, rožice in pisanost so zgolj lep gvant na mrliškem telesu. Vsebina te skakalno-strelske arkade je primerna Nerdovemu stalno namrgodenemu frisu.**

Posebnega igralnega smisla mi ni uspelo odkriti. V reklamnih videih so ljudje na sejmih navdušeni nad vsebino, češ, da je 'very rewarding', a sem mnenja, da so to rekli, ker imajo pač radi AVGN. Dizajn stopenj je namreč povprečen do slab in se napaja ravno iz tistih tečnarij, nad katerimi Nerd ranta, od skokov v neznano kot v Ghosts 'n Goblins do tega, da te stik s sovražniki potisne nazaj in s tem obvezno v prepad a la Ninja Gaiden 3. Še najbolj zanimive so šuterske sekvence, kjer zajezdiš srebrno desko, kakor v Gradiusu luknjaš sovrage in se ogibaš letečim penisom.

Dotični in njim podobni vici tvorijo največjo privlačnost špilčka, ki je 'Rated F for Fuckballs'. Po zgledu Mega Mana je na razpolago osem nelinearno dostopnih, tematsko različnih nivojev, ki niso tako napredni, da bi orožja iz enega omogočala udejstvovanje v drugem. Bolj gre za to, da se režiš ob naslovih, kot so Assholevania, Dungeons & Dickholes in Thy Farts Consumed. V njih se potopiš v kakofonijo snežnih jelenov, ki mečejo feces, razjarjenih duhov in zlobnih robotov, pobiraš slaba orožja, kot je tisto, ki deluje v loku, ter ob smrti bereš duhovičenja v slogu "I'd rather suck piss out of ninja's nutsack than play this game", za katera se zdi, da so jih ustvarili z AVGN-generatorjem. Skrivnosti in dodatni svetovi so, vendar je treba za odkrivanje imeti konkretne živce.



● **Eden od nivojev temelji na epizodi Atari Porno. Spomnim se 20-minutnega nalaganja na 800 XL, da smo mulci uzrli nazobčane joške Samanthe Fox. Anali!**

Da bi od AVGNA, kar je skoraj tako kot VAGINA, nekaj imel, moraš biti velik ljubitelj osembitnih težačin, da uživaš v premnogih referencah nanje, ali Nerdove pojave in humorja. Po možnosti oboje. Za vse ostale je cena 14 evrov na Steamu previsoka, dočim bodo norci na starodobno zafrknjenost le prhnili, ko bodo videli, da stopnje ne poznajo časovnih omejitev. Oboji bodo kmalu rekli: *"I'd rather ingest ass blood from the Kraken's ass than continue this game!"* ***Sneti***

Screw Attack ● 14 EUR

DVOPALIČNE STRELJANKE

Ker Sneti ta mesec opiše dva twin-stick shooterja, Ultratron in Halo: Spartan Assault, se mu zdi primerno, da predstavi izročilo vznemirljivega ter raznolikega žanra dvopaličnih streljank.

Danes je sočasna raba dveh igralnih palic samoumevna, kajti kaj sta gobici v modernih kontrolerjih drugega kot pomanjšana joysticka? Pred letom 1982 pa tega pristopa ni bilo. Moral je priti usekani jenki Eugene Jarvis in v avtomat nabiti še drugo palico. Seveda ne v tri krasne, marveč v spregi s svojo rešetačino Robotron: 2084. Kakor je Miyamoto Super Maria 64 zasnoval okrog kontrolerja za nintendo 64, je Jarvis Robotron postavil na prisotnost dveh stickov. Z levim si v pogledu od zgoraj v osmih smereh vodil lik, z desnim pa si streljal v ravno toliko smeri.



Dvoje digitalnih palic je neobhodnih za žanrček, ki je po takem setupu dobil celo ime. Z levo običajno od zgoraj usmerjaš lik, z desno neodvisno od gibanja streljaš. Izvrstna Jarvisova ideja je doživela veliko izpeljank.

Težko bi rekel, da je genialna iznajdba nepovratno spremenila tok zgodovine iger, kajti 'twin-stick shooterjev' se ni nikdar trlo. Eden od razlogov je, da so morali lastniki igralnic nabavljati posebna ohišja. Podzvrst je zlato dobo doživela šele pred petimi, šestimi leti, ko se je poklopilo dvoje. PS3 in xbox 360 sta omogočila ceneno digitalno distribucijo, ki je bila zanje kot nalašč in sta z njo vplivala še na PC. Poleg tega sta prinesla standardizirana joypada z dvema gobicama. Zadnja leta pa so se tovrstni špili cepili z metroidvanijo in igranjem vlog ter si omislili celo znano licenco Halo. Bolj zdravi še niso bili!

SMASH TV

Williams, 1990; avtomat, domači sistemi

Kljub Robotronovemu uspehu kloni niso deževali, zato je bilo treba na pravega naslednika uničevalskega 2084 čakati debelih osem let. Smash TV, o katerem sem rumplkamro spisal v predprejšnjem Jokerju, te je postavil v futurističen televizijski šov, kjer si se boril za življenje, denar in babe. Arene so bile znova nepremične, a si se med njimi premikal nelinearno. Skoraj nič pa se ni spremenila visoka zahtevnost.



MUTANT STORM

PomPom, 2002; PC, X360, iOS

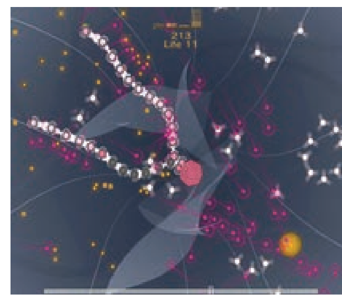
Še deset let je moralo miniti, da smo twin-stickerji dobili naslednjo klasiko. Po Robotronovem vzoru smo bili v Mutant Stormu vpeti v statične arene, kjer smo z gibčno ladjico eliminirali psihedelično zbirko cvetačno-neonskih alienčkov. Lahko smo pobirali nadgradnje, izkoriščali ovire in se preizkušali na višjih težavnostih. Vedno pa se je bilo treba podvizati, saj so spake kmalu mutirale v nevarnejše oblike.



EVERYDAY SHOOTER

Sony, 2007; PS3, PC

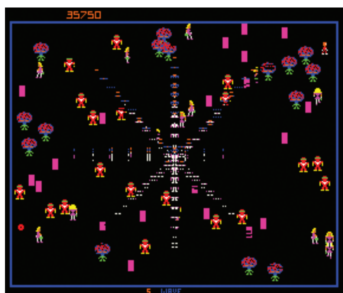
Podoba, kjer je tvoja ladjica malo večji piksel, premika pa se med obrobljenimi poligonskimi sovragi, je bil prvožogni adut tega estetskega, spretno narejenega špila. A bolj kot si ga igral, bolj si ugotavljal, kako raznolik je domala vsak nivo. Zdaj si tvoril verige eksplozij, nato se ogibal stolpičem, že stopnjo kasneje tamanil nastajajoče robote. Uporabljati je bilo treba možgane in žrtvovati čas za točke ali obratno.



ROBOTRON: 2084

Williams, 1982; avtomat, domači sistemi

Robotron sem v Jokerju 196 imenoval za 'ata dvopaličnih streljank', saj je uvedel ta nadzor. Kot nadčlovek si reševal družino pred hordami krvoželjnih robotov. Gibal si se po z vseh strani omejeni areni, kjer se nisi imel kam skriti pred več vrstami 'robotronov', ki so te ogrožali od blizu in daleč. Da si streljal neodvisno od gibanja, je imel Jarvis za poženščenost, zato je težavnost navil do kraja. Dobesedno brutalna igra.



TOTAL CARNAGE

Midway, 1992; avtomat, domači sistemi

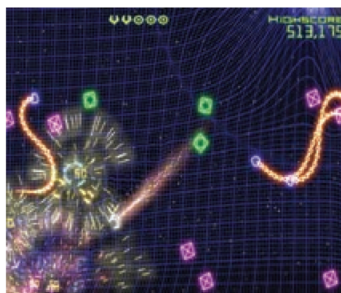
V zaključku neuradne Jarvisove trilogije Total Carnage smo nastopili kot soldat, ki gre nad samodržca. Nismo bili več vklenjeni v statične arene, marveč se je zaslon v skladu z izročilom Ikari Warriors pomikal navzgor, mi pa smo v slični grafiki kot pri Smash TV masakrirali horde vojakov in hardvera. Imenu primerno je bil zaščitni znak špila spektakularen pokol z veleeksplozijami, zlasti če si igral v dvoje.



GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

Microsoft, 2005; xbox, X360, PC

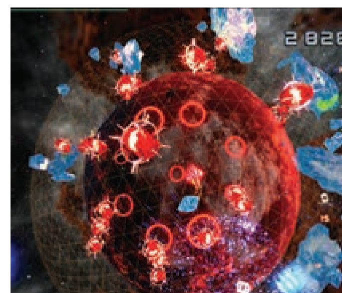
Sredi minulega desetletja se je začela renesansa dvopaličnih streljank. Naskok je vodil Retro Evolved, ki je namesto na niz prizorišč stavil na eno samo, vendar so se robovi tokrat premikali. Iz vsemirske črnine so se jemali ihtavi liki, ki so nas zasledovali, vmes pa so nas hotele vsrkati črne luknje. Neonski prah je brizgal povsod in če si iskal res divji tempo, si ga tu našel.



SUPER STARDUST HD

Sony, 2007; PS3

Ta finski izdelek je poleg Mutant Storma najboljša sodobna dvopalična streljanka. Znova vodiš ladjico v vesolju, a krožiš nad površino planeta, katerega orbita je prežeta z asteroidi. Ko jih streljaš, se razkrajajo in odkrivajo jedra, obenem pa prispevajo k pretečemu smetju. Ko primisliš sovražnike, dobiš nadmočno adrenalinsko igro s perfektnim nadzorom, ki preizkusi tako prste kot sive celice.



BLAST FACTOR

Sony, 2007; PS3

Po nesreči prezrti Blast Factor se odvija v notranjosti telesa, kjer pokamo viruse in bakterije. Vendar ne čisto tako kot ponavadi, saj sta na razpolago dve naprednosti. Ena je upočasnjevanje akcije, druga pa nagibanje kontrolerja, da se tekočina na nivoju pretaka sem ter tja. Za nameček pot naprej določaš sam. Če temu digitalnemu naslovu dokupiš še obilno razširitev Advanced Research, si zmagal.

I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES 1N IT!!!1

Microsoft, 2009; xbox 360

Newyorška firmica Ska Studios obvlada. Njeni nista le odlični sekljačini The Dishwasher, marveč tudi ta mala neodvisnica, ki jo za ubog evro tržijo skozi servis Xbox Live Indie Games. V osornem tempu sam ali z do tremi sogralci streljaš zombaklje in pobiraš nadgradnje, spremljajo pa te hecne izjave v leetspeaku in izvirno rockovsko šundranje. Vsebine ni kaj dosti, zabave pač.

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Microsoft, 2011; X360, PC

Naštete twin-stick streljanke so čiste arkade, Planet pa dvopalično akcijo pomeša z zasnovo metroidvanije, kjer s pridobljenimi močmi razkrivaš svet. Kot leteči krožnik moraš uiti planetu s podvodnimi, strojnimi, ledenimi ter električnimi razdelki, polnimi sovragov. A streljanje ni vse, saj se ubadaš z miselnimi orehi, ki se navezujejo tudi na zbrana orožja. Primisli še krasno izvedbo.

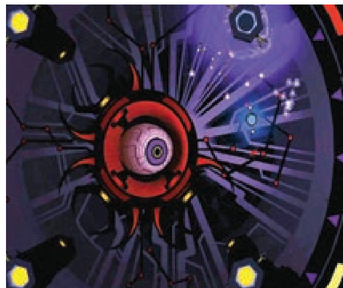
INFERNO+

Radiangames, 2012; PC, iOS, Android

Pekel plus je odlična mešanica dvopalične nažigalke, Diabla, Pac-Mana ter Gauntleta. Postaneš pekmenasto zmene, ki se prebija iz enega neonskega blodnjaka v naslednjega, vmes pa na veliko rešeta po lučkastih bitjecih. Strelska zasnova je cepljena s frpjem, saj dobivaš razvojne točke, s katerimi se nadgradiš, že spočetka pa izbiraš med plovili z različnimi sposobnostmi. Vsekakor lep razvoj žanra.











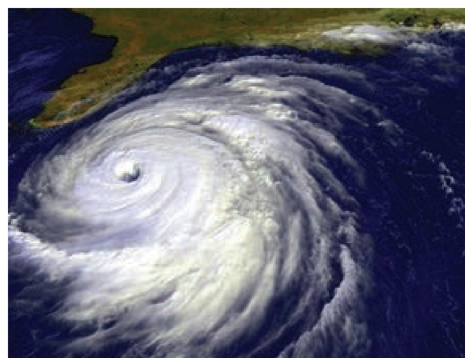
RAČUNALNIŠKI TITANI

Vodno hlajeni sistem s štirimi geforci je mrcina, s kakršno zaprmej omrežiš domače računalniške navdušence. Toda vrhunski znanstveniki in inženirji bodo ob njej zgolj skomignili. Oni za svoje delo potrebujejo stroje iz povsem druge hitrostne in velikostne lige, ki se razprostirajo prek desetin kvadratnih metrov in požlampajo megavate električne energije. Aggressor odpre vrata v klimatizirane prostore največjih monstrumov informacijske industrije: superračunalnikov.

Ob brskanju po Facebooku in gledanju nizik na monitorju kar pozabiš, da so računalniki v osnovi namenjeni premlevanju številk. Da so se razvili, ker računanje 'peš' in z mehanskimi napravami ni več zadostovalo, da bi v drugi svetovni vojni dovolj hitro trli nemške vojaške šifre.

Miniaturizacija je prve velike elektronske naprave spremenila v priročne in jih pripeljala v domove. Toda podoba računalnikov za najzahtevnejša opravila se ni dosti spremenila. Prvi računski stroji so zasedali omare in zahtevali pozornost učenih mož v belih haljah. Današnji najhitrejši sistemi so še bolj tolsti in jim takisto streže vojska inženirjev, le bele halje niso več toliko v modi.

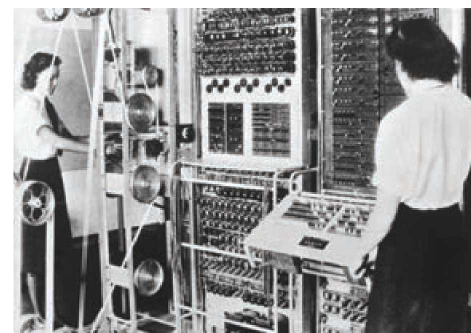
Te naprave kakor nekoč poganjajo naloge nacionalnega ali celo globalnega pomena. Ko se sproži zgodnji alarm za nevarnost orkanskega vetra, je za to bržda zaslužen eden od velikih meteoroloških superkompjuterjev. Da se bo planet še naprej segreval in bomo imeli pri Postojni nekoč obalo, sklepajo na podlagi izsledkov prav takih strojev. Čeprav so našim očem ponavadi nedostopni, imajo superračunalniki torej na naše življenje večji vpliv, kot si mislimo.



Za zmanjšanje škode ob orkanih, kot je tule Frances iz 1994, je pomembno hitro in natančno opozarjanje, kam bodo udarili. Le opazovanje za to ni dovolj; potrebujemo simulirano napoved.

Dirkači med kompjuterji

Definicija izraza superračunalnik je preprosta in hkrati ohlapna. To so naprave, ki so po zmogljivosti močno nad običajnimi delovnimi postajami iz istega obdobja. Velika omarasta podoba ni zapoved, marveč posledica, saj višjo hitrost inženirji dosežejo tako, da na kup dajo več hardvera. Natančneje: več tisoč centralnih procesorjev, na desetine terabajtov (tisoč gigabajtov ali tisoč milijard bajtov) pomnilnika in petabajte (tisoč terabajtov) diskovnega prostora. Temu pravimo raču-



Colossus je bil prvi digitalni programabilni računalnik na svetu. Zgradili so ga koncem leta 1943 v angleškem Bletchley Parku za dekripcijo vojaških šifer. Ne gre ga mešati z elektromehanskim računalnikom Bombe, s katerim je Alan Turing tuhtal delovanje nemškega šifrirnega stroja Enigma, čeprav sta bila oba nameščena v Bletchley Parku.

nalniški grozd (cluster). Ustrezen izraz je tudi strežniška farma, a slednjega pogosteje uporabljamo za spletne ali omrežne strežnike. Gmota vezij se pri delovanju obilno greje, zato potrebujejo velikanski hladilni sistem. Najhitrejši na spiskih vlečejo okrog deset megavatov električne energije, kar je primerljivo s porabo manjšega mesteca s pet tisoč gospodinjstvi. Obenem potrošijo podobno količino vode!
V zameno za vstavljene surovine znanstveniki dobijo gromozansko računsko moč. Tak stroj zmore v eni uri premleti toliko številk, kolikor bi jih dober namizni PC v desetih letih! Tovrstno zmogljivost merimo v enotah FLOPS, kar pomeni število operacij s plavajočo vejico na sekundo (FLoating- point Operation Per Second), o katerih več preberi v okvirju. Moč domačih podmiznih mlinčkov je bistveno odvisna od vgrajene grafične kartice, katerim je vzporedno preračunavanje pisano na čipe. Medtem ko CPUji zmorejo le okoli 20 GFLOPS, gredo novejši geforci in radeoni prek enega tera! Najzmogljivejši superračunalniki so z deset petaFLOPS od deset- do stotisočkrat hitrejši.

"Današnji PCji zmorejo med par sto GFLOPSi in enim teraFLOPSom, odvisno od vdelane grafične kartice. To je bila zmogljivost superračunalnikov pred slabimi dvajsetimi leti."

jedrskih delcev. 6600 je tiktakal pri desetih megahercih in dosegel en MFLOPS. To je bilo za tiste čase mnogo, danes pa je nepredstavljivo malo – že ostarela 486tka jih je zmogla trideset.
CDC 6600 je bil otrok inženirjev Jima Thorntona in Seymourja Craya. Za slednjega si bržda že slišal, saj gre za najslovitejšega projektanta superračunalnikov. Njegov priimek je krasil njegove kasnejše umotvore in postal sopomenka za računalnike v omarah. Možakar se je do uspeha prebil z inovativnim razmišljanjem. V času, ko so uporabljali pretikala na osnovi kovine germanij, je za CDC 6600 določil takšna iz silicija podjetja Fairchild, ki so bila hitrejša. S tem je pomagal utreti pot tranzistorjem, kakršne uporabljamo danes.



Superračunalnike tvori brezštevilna količina strežniških omar. V njih deluje na desettisoče procesorjev, spravljenih v strežniške rezine in povezanih s kilometri kablov. Sistem je v grobem podoben spletnim strežniškim centrom in dejansko je moč slednje včasih uporabljati kot superračunalnike. Seveda pa niso tako učinkoviti kot tisti, ki jih naredijo posebej v ta namen. Mimogrede, uslužbenca nosita glušnike zaradi hrupa klima naprav.

Prvi med velikimi

Trenutek, ko so se superračunalniki ločili od onih, ki so manj super, ni strogo določen. Definiciji je ustrezal že IBMov 7030 iz leta 1961, prvi računalnik tega podjetja s tranzistorji namesto elektronk. A ker ni dosegal predvidenih zmogljivosti, ga imamo za polomijo.
Na mesto prvega superračunalnika tako štejemo CDC 6600 podjetja Control Data Corporation, ki je leta 1964 začel treti fizikalne orehe, povezane z analizo

Druga, še pomembnejša ideja je bil obtesan nabor ukazov. Takrat so v inženirji v procesor skušali stlačiti vso ukazno solato za organizacijo toka podatkov, kar jih je upočasnjevalo. Cray je CPUju naložil le preračunavanje, medtem ko je ukvarjanje s pomnilnikom prepustil ločenim koprocesorjem. S tem je zasadil seme ideje, ki je poldrugo desetletje pozneje zraslo v procesorje RISC z zmanjšanim naborom ukazov, kakršni so Armi v tablicah in telefonih. Nasploh je veliko izumov, sprva namenjenih superračunalnikom, kasneje našlo prostor v potrošni elektroniki.



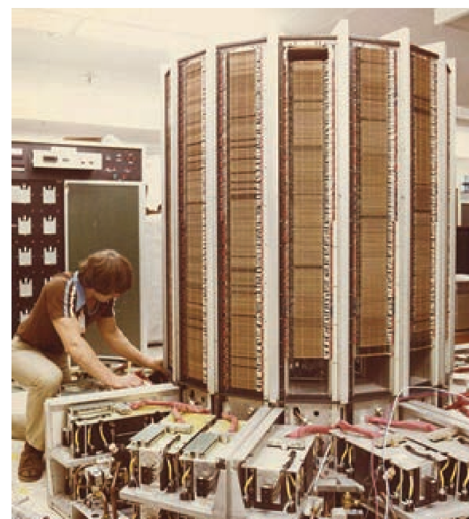
Prvi CDC 6600 so oddali slovitemu laboratoriju za fiziko delcev CERN v Švici, kjer danes stoji največji pospeševalnik subatomskih delcev – Large Hadron Collider. 'Oči' nadzorne konzole računalnika sta njena zaslona. Bila sta vektorska in ne rastrska, font sta znala izpisovati v treh velikostih in nekaj malega izrisati.

Crayeva era

Ko je Cray v sedemdesetih šel na svoje in ustanovil firmo Cray Research, so se mikroprocesorji – procesorji na enem, manjšem čipu – šele prav razvijali. Intelov prvi, klican 4004, je dospel leta 1971. No, ko govorimo o CPUju v CDC 6600 ali crayih, si ne smeš predstavljati ene same silicijeve ploščice. Nasprotno, bil je sestavljen iz zajetnega števila plošč z mnogimi elektronskimi vezji. Od tu omarasta podoba teh naprav, četudi so vsebovale samo od enega do osem procesorjev!
Vzemimo cray 1, ki ga je Seymour izgotovil leta 1976. Pretikal je bilo približno 200.000, a le do dve na čip. To pomeni, da jih je moral projektant v

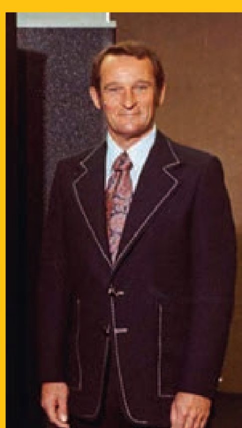
MIPSi in FLOPSi

Spočetka so hitrost računalnikov označevali s številom inštrukcij v časovni enoti, kot je 'prenesi iz pomnilnika v register'. Enota za to je Instruction Per Second ali IPS. Ponavadi s predpono mega, torej milijon ukazov na sekundo, MIPS. Toda spričo različnih arhitektur se ta številka ni skladala z zmogljivostjo naprav, saj so dejanske operacije pri različnih strojih potekale z različnimi števili ukazov. Zato se je namesto MIPSov uveljavila količina dejansko izvedenih operacij s plavajočo vejico na sekundo – FLOPS, FLoating-point Operation Per Second. Gre za postopke računanja z decimalnimi števili, kot sta 'seštej' ali 'zmnoži'. Ime 'plavajoča vejica' izhaja iz načina reprezentacije realnih števil s potencami, ki jo uporablja računska logika. V njej lahko decimalna vejica potuje (plava) levo in desno glede na eksponent.
Pri superračunalnikih so FLOPSi v velikostnem redu, ki zahteva predponi tera ali peta. To pomeni TFLOPSe in PFLOPSe, milijone milijard na sekundo. Današnji PCji zmorejo med par sto GFLOPSi in enim teraFLOPSom, kar je bila zmogljivost superračunalnikov pred slabimi dvajsetimi leti. A velja poudarek, da PCji in superračunalniki niso namenjeni sličnim nalogam.
Zmogljivost v FLOPSih merijo s standardiziranim programom LINPACK Benchmark. Po njej se superračunalniki dvakrat letno rangirajo v svetovno lestvico. Najdeš jo na strani Top500.org, kjer vidiš petstoterico najhitrejših na svetu. Merjena urnost je zabeležena pod postavko Rmax, medtem ko je Rpeak teoretično najvišja mogoča hitrost, ki izhaja iz strojnih lastnosti procesorjev. Ker podatki med CPUji potujejo z zamudo, je realna zmogljivost nižja od teoretične. Trenutni prvak Tianhe-2 ima tako Rpeak 54,9 PFLOPS, Rmax pa 33,9 PFLOPS.



Računski možgani crayev so bili spravljeni v njihovem zgornjem, ožjem delu, dočim je hladilniška naprava zasedala 'klopco'. Hecnost prvih modelov je bila, da je hladilnik deloval nemoteno dalje tudi v primeru, ko je računalnik crknil. Zato so inženirji napravo nekajkrat našli vso pomrznjeno.

SEYMOUR CRAY



'Oče superračunalnikov', kakor ga pogosto kličejo, se je leta 1925 rodil v kraju Chippewa Falls v Wisconsinu. Že kot malčku mu je oče vcepil zanimanje za tehnologijo. Prepotrebne izkušnje pa je nabiral med drugo svetovno vojno pri tolmačenju japonskih mornariških šifer.
Brihten ni bil le pri tehnoloških pristopih, marveč tudi pri upravljanju osebja. Birokracija mu je šla blazno na živce in za razvoj CDC 6600 je laboratorij iz matičnih prostorov tvrdke umaknil v domači kraj, kjer je šefe sprejemal zgolj na lastno povabilo! S tem je imelo njegovo moštvo svobodo. Temu ustrezno je bil v zasebnosti hecen možakar. Njegov hobi je bilo kopanje tunelov pod domačo hišo. Večkrat je navrgel, da so ga med 'rudarjenjem' obiskali vilini in mu pomagali pri konstrukcijskih dilemah. Verjetno v šali. Verjetno.
Bil je strasten pristaš ideje čimmanjšega števila procesorjev, ki je označevala prvo dobo superračunalnikov. Mišljenje je spremenil šele sredi devetdesetih, ko ni mogel več ignorirati vzpona množično vporednih strojev z veliko CPUji. Ravno pri snovanju prvega lastnega paralelnega računala ga je oktobra 1996 prehitela usoda, ko je umrl za posledicami prometne nesreče.

"Kljub karseda varčni zgradbi najhitrejši superračunalniki vlečejo okrog deset megavatov električne energije, kar je primerljivo s porabo manjšega mesteca s pet tisoč gospodinjstvi. Obenem potrošijo podobno količino vode!"



Spodaj vidiš Titanovo rezino, ki jo pospravijo v eno od dvestotih strežniških omar. Na njej so štirje AMDjevi šestnajstjedrni opteroni in štiri Nvidijine tesle K20X, povezani s 128 GB pomnilnika DDR3 ter 24 giga GDDR5. Zanimivost: podjetje, ki je Titana sestavilo, je nihče drug kot Cray.





Xeon phi tule vidiš v obliki kartic PCIe na rezini, ki jo vstavljajo v omaro Tianheja-2. Gre za daljnega potomca projekta larrabee, Intelovega snovanja lastne grafične kartice, ki so ga pred tremi leti evtanazirali, ker ni bil konkurenčen geforcom in radeonom. Iz njega je vzniknila Intel Many Integrated Core Architecture, okrajšano Intel MIC (izgovoriš kot 'majk'), katere otrok je xeon phi. Na voljo je le za splošno preračunavanje in ne kot grafična kartica.

ohišje stlačiti celo množico. Uspelo mu je s petslojnimi mamaplatami, spravljenimi v štiriindvajset prekatov. Ti so bili zloženi v značilen torus, da so si bili vsi deli računalnika čimbliže in posledično žice med njimi čimkrajše. Vse skupaj je prepredal kompresorski hladilni sistem s freonom. Reč je tehtala pet ton in pol in bila videti kot letalski stroj.
Čemu Cray ni takrat ponucal kar Intelovih čipov? Ker niso bili dovolj hitri. Tedanji Intel 8008 je zmogel okrog pol megaherca, dočim je cray 1 brzel pri osemdesetih! Z 80 MFLOPSi je spet prevzel krono in postal najbolj znan superračunalnik na svetu.

Nastop množične vzporednosti

Z osemdesetimi prodanimi primerki je bil prvi cray finančno uspešen in tvrdka je zasnovala dosti naslednikov. Na primer cray 2, ki je že presegel gigaFLOPS in so ga hladili tako, da so vezja potopili v hladilno tekočino fluorinert.
A na začetku devetdesetih se je napovedala nova doba. Programerji, ki so dotlej vihali nos nad večnitnostjo, so uspeli preseči poglavitne ovire pri vzporedni izrabi večjega števila procesorjev. Priložnost so prvi izkoristili Japonci. Fujitsujev Numerical Wind Tunnel Supercomputer je leta 1994 s sto GFLOPSi prevzel prvo mesto tako, da je združil 166 procesorjev. Hitachijev SR2201 je dve leti pozneje zmogel šestkrat toliko z 2048 CPUji. Prišlo je obdobje visoko vzporednega (paralelnega) superračunalništva z množico poceni srčik, ki traja še danes.
Nemalo snovalcev stroje zgradi kar okoli potrošnih, običajno strežniških čipov. Prvi štirje na lestvici Top500 ta hip kažejo na štiri glavne predstavnike tiktakal v današnjih superračunalnikih. Prvi, kitajski Tianhe-2, ima Intelove xeone in njihov GPGPU xeon phi. Letos je s slabimi 34 petaflopi s prvega mesta zrinil ameriškega Titana, v katerem najdeš AMDjeve procesorje opteron in Nvidijine grafične čipe tesla K20x. Tretja je na redu ameriška Sequioa, IBMov standardiziran superračunalnik iz serije blue gene s procesorji power, sorodniki powerPCjev. In naposled ima četrti, japonski K Computer, Fujitsujeve srčike SPARC64 VIIIfx.
Prva na svetovni lestvici torej vsebujeta čipe, ki jih lahko kupiš sam. Lahko potemtakem vsak smrtnik z dovolj denarja zmeče vkup lasten superračunalnik, če poveže kup strežniških srčik in terabajte pomnilnika? No, v teoriji že, ampak ...

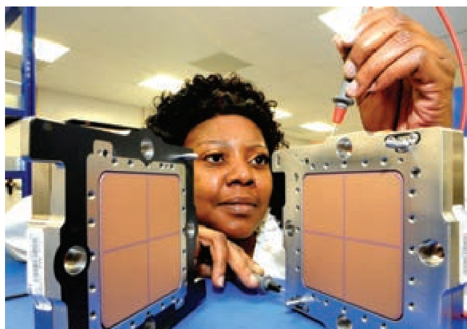
Sem in tja, gor in dol

Obstaja kopica razlogov, da nima vsak zanesenjak v kleti supermašine, in med njimi niso le stroški hardvera in elektrike. Če se znova ozreš na Top500, vidiš, da imajo procesorji frekvence le od 1,6 do 2,2 gigaherca. Pa čeprav naši domači mlinčki presegajo tri in je IBM razvil modele power s 5,2 GHz! Čemu jih bremzajo? Razlog tiči v pogostosti okvar. V Sequoii švica 98.304 16-jedrnih procesorjev ter za ena in pol petabajta (milijon gigabajtov) pomnilniških čipov. Ob tolikšni količini vezij jih gre obvezno vsak dan nekaj k hudiču. Da ne izdihnejo preveč množično, jih raje poganjajo pri nižji frekvenci.
Druga poglavitna ovira je, kako napravo sestaviti. Dvorana s Tianhejem-2 je velika 720 kvadratnih metrov. Na taki površini postane dolžina kablov med skupki procesorjev nadležno ozko grlo. Že tako zanje ne uporabljajo etherneta in podobne polžje počasne mrežne tehnologije, marveč hitrejša vodila, kot je infi-



Tianhe-2, najhitrejši superračunalnik ta hip, stoji v južnem kitajskem mestu Guangdžov (nekdanji Kanton). V bistvu njegovih 33,9 PFLOPS še ni končna zmogljivost. Sprva so namreč obratovanje načrtovali za leto 2015, a so ga nato vendarle pognali že letos junija v neoptimizirani postavitvi, da bi ujeli poletno prevetritev lestvice top500. Za Kitajsko je njeno zasedanje prestižnega pomena in trenutno je na tej tabeli s 66 predstavniki po številu na drugem mestu (prvi so Američani z 252). Tianhe-2 sestavlja 32.000 xeonov in 48.000 xeon phijev v navezi z 1,34 petabajti pomnilnika. Energijsko je požrešen in zahteva 18 megavatov elektrike.

“Zakaj, misliš, da velesile ne izvajajo več jedrskih poskusov? Ker se jim je milo storilo ob njihovih posledicah? Hah, ne. Le superračunalniki so postali toliko zmogljivi, da zmorejo z njimi na podlagi že izvedenih poskusov dokaj dobro napovedati, kako se bodo obnašale nove jedrske bojne konice.”

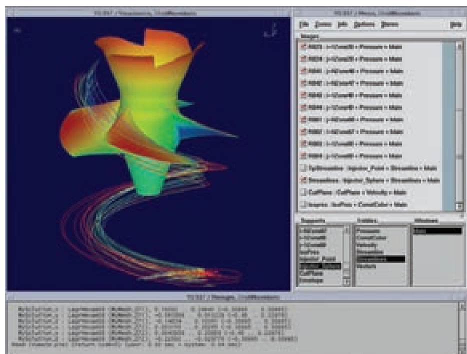


IBMov štirijedrni z196 je strežniški procesor s trenutno najvišjim delovnim taktom pri 5,2 gigahercih. Gre za komponento mainframa zEnterprise, ki je namenjen rabi v storitvah z mnogo hkratnimi zahtevki, kot je denimo spletno bančništvo. V znanstvenih superračunalnikih ga ne najdeš.

niband. A kljub temu je s hitro komunikacijo med vozlišči križ. Največja umetnost konstruiranja superračunalnikov je ravno v iskanju takšnega razporeda sestavnih delov, da ti med seboj ne bodo čebljali s hitrostjo dimnih signalov. Inženirji si pomagajo z raznimi postavitvami, tako imenovanimi omrežnimi topologijami. Ena takih je tridimenzionalni torus, v katerem je vsak procesor povezan s šestimi sosedi.

Zavozlane niti

Ko položijo skupaj trdnino, je treba mrcini postreči s programjem, ki jo bo znalo izkoristiti. Za operacijski sistem so sprva uporabljali namenske, po dvatisočem pa so se uveljavile oskubljene inačice Linuxa.
Vsekakor je najvažnejši kos softvera v superračunalnikih MPI. Kratica pomeni Message Passing Interface, vmesnik za predajanje sporočil. Njegova naloga je, da razdeljeno računsko nalogo pošlje posameznim procesorjem. Poskrbeti mora, da je karseda veliko srčik nenehno zaposlenih in da podatki nemoteno tečejo. Skratka, MPI tisoče procesorjev združuje v skupnem delovanju.
Čeprav nam gre pisanje programske kode za vzporedno procesiranje vse bolje od rok, je izkoristiti tisoče CPUjev še vedno izjemno zahtevno početje. Večina čipov redko obdeluje eno nalogo in je naprava pogosteje razdeljena na več odsekov z ločenimi. Vremenski superračunalnik Avstralske narodne univerze ima 57.000 procesorjev, a hkrati jih za posamezni program redkokdaj uporabijo več kot 4000. Inženirji z univerze v Barceloni pravijo, da je učinkovito deljenje naloge na več kot tisoč delov podobno prebijanju zvočnega zidu v aeronavtiki. Le redki laboratoriji delajo na projektih, ki izkoristijo več kot tisoč srčik hkrati. Januarja letos je denimo Stanfordski center za raziskovanje turbulenc na omenjeni Sequoii prvič istočasno zaposlil milijon procesorskih jeder na simulaciji zvočnih valov ob delovanju reaktivnega motorja.

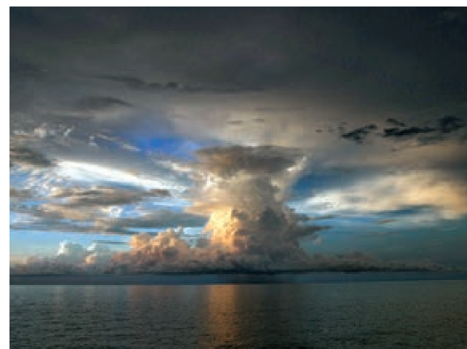


Simulacije tekočin so ena tistih reči, ki jih je moč razdeliti mnogim procesorjem, saj gre za prostorski pojav, ki ga lahko dodobra razdrobiš. Tok si CPUji razdelijo po tokovnicah – tistih črtah v smeri pomikanja snovi. S takšnimi izračuni nato skonstruirajo učinkovitejše lopatice turbin. Ne pozabi, da so plini tekočine, zato lahko semkaj šteješ obnašanje izpuhov v motornih turbinah in podobno.





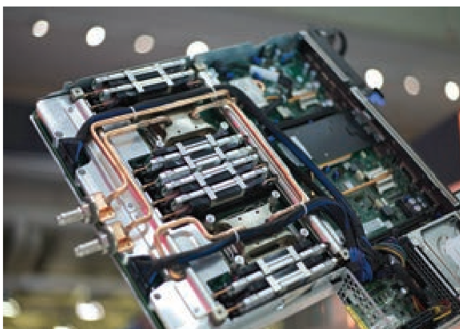
Množica kablovja mora biti lično pospravljena, sicer bi bil kaos precej večji kot v domači kišti. Med komercialnimi povezavami je najbolj zastopan infiniband FDR z dvanajststezno inačico, ki ima prepustnost 163 gigabitov na sekundo. To je tisočkrat več kot pri običajni domači lokalni mreži ethernet. Razen pri tistih, ki že furajo novejše gigabitne mreže.



Oceani bistveno vplivajo na podnebje, zato se jim znanstveniki izdatno posvečajo. Tudi tovrstne simulacije (kot atmosferske) sestojijo iz množice prostorskih razdelkov, kjer vsakemu streže po en procesor. Le da tokrat preračunavajo gibanje planktona, plinov in toplotnih tokov, kot je recimo Severnoatlantski tok, ki greje Evropo.



Kot vidimo, polna nazivna hitrost nekega superračunalnika ne pove vse zgodbe, saj jo izkoristijo redki programi.
Tudi zato je ideja, da bi imel tako napravo doma, nesmiselna. Večina problemov, ki izrabljajo večnitnost stotin jeder, ni stvar garažnih delavnic, marveč vrhunskih laboratorijev. Pri enostavnih premočrtnih izračunih pa je raba superračunalnikov brez pomena.



Hladilni sistemi se večinoma zanašajo na klimatiziranje vsega prostora s superračunalnikom, kar ventilatorjem omogoči stalen pretok hladnega zraka skozi rezine. Obstajajo pa izjeme, kot je vodno hlajeni SuperMUC v Nemčiji. Ta v tekočinskem krogu uporablja 'toplo vodo' pri 45 stopinjah celzija, ki jo nato izrabijo za ogrevanje okoliških objektov.

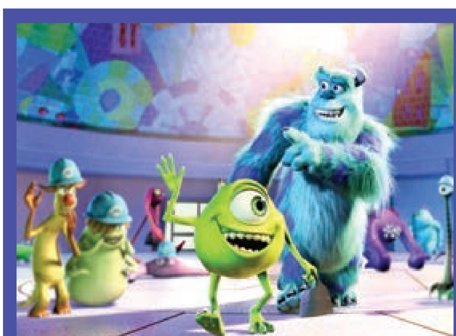


Zračne sile ameriške vojske so pred tremi leti zgradile superračunalnik iz 1760 playstationov 3. Približno 500 TFLOPS grozd je namenjen analizi satelitskih in vohunskih posnetkov. Odločitev za konzole je bila čisto cenovna, saj so jih playstationi stali nekajkrat manj kot druge opcije. Podobno pošast je letos zgradila Jordanija iz 2260 kosov.

Tihi krmarji civilizacije

Poraba desetih megavatov električne energije pomeni, da znaša račun za letno obratovanje Titana osem milijonov evrov, izgradnja pa je stala desetkrat toliko. Koliko šol in bolnišnic bi lahko s tem denarjem zgradili, pa organizirali hipijevskih koncertov! A počasi. Superračunalnike običajno res gledamo skozi sterilne novice. Toda vsak od nas uživa dobrote ali trpi tegobe, ki so posledica njihovega brnenja.

Na primer: vsi modeli globalnega segrevanja, zaradi katerih ne maramo ogljikovega dioksida (davki in tako dalje), so prišli iz takih naprav. Zakaj, misliš, da velesile ne izvajajo več jedrskih poskusov? Ker se jim je milo storilo ob njihovih posledicah? Hah, ne. Le superračunalniki so postali toliko zmogljivi, da zmorejo z njimi dokaj dobro napovedati, kako se bodo obnašale nove jedrske bojne konice.



PIXARJEV SUPERIZRIS

Najsigre za lise ribaka Nema ali očarljive očke robota Wall-Eja, scene Pixarjevih risank na platnu premorejo natančnost in polnost, ki je igre še lep čas ne bodo videle. Jasno, saj so 'posnete' in ne nastajajo v realnem času. Renderiranje – izris ploske slike na podlagi tridimenzionalnega prizora – teče na Pixarjevi stasiti farmi, ki je v bistvu superračunalnik za farbanje animirank. Če bi denimo zadatek izrisa Monster Universitya naložili enemu procesorju, bi se precej načakali, kajti trajalo bi več tisoč let. Tako pa so zadevo servirali sistemu s 24.000 procesorskimi jedri. Tudi Pixarjeva farma nenehno raste, saj je za stvaritev Cars 2 pred dvema letoma štela 'le' 12.500 jeder. Scene namreč postajajo vse bogatejše. Sully z univerze ima pet in pol milijona kocin, dočim jih je imel v izvirniku iz 2001 le milijon.

Vendar hardver ni glavni Pixarjev tehnološki biser. Umotvor, po katerem so v animacijski industriji najbolj znani, je RenderMan, programska zbirka za porazdeljeno renderiranje na farmi, ki ravno letos praznuje 25-letnico. Z njeno pomočjo lahko Buzz Lightyear iz Toy Storyja nastaja hkrati na kopici procesorjev. Pa ne le on, marveč vse večji del digitalnih animiranih likov podjetij, ki kupijo RenderManovo licenco.



“Superračunalniki za poseg, ki borznemu posredniku vzame deset sekund, potrebujejo milijoninko sekunde. Globalna ekonomska mašinerija, ki odloča o recesiji in blaginji, se bistveno naslanja na velike skladovnice švicajočih CPUjev.”

Vladne in vojaške ustanove so eden največjih kupcev teh kapacitet. Vohunski sistem Prizma, ki ga je razkril žvižgač Edward Snowden, nuca superračunalnike za prečesavanje pridobljenih podatkov za Osamami in Al Kajdami. Od kod pride aerodinamična oblika modernih letal? Jasno, iz superračunalnikov. Sezimo v civilne vode: izboljšave na jedrskih elektrarnah, izpopolnjeni uplinjači na avtomobilskih motorjih. Farmacevtska podjetja vlagajo milijarde v nova zdravila in do tedaj, ko se začno klinični poskusi na živalih, si lahko siguren, da so učinkovanje sestavin ničkolikokrat preizkusili z digitalno simulacijo.

Nenazadnje najpomembnejših borznih poslov že leta ne opravljajo več kričeči posredniki s papirji v rokah, marveč hladno kalkulirajoči stroji. Ti za poseg, ki človeku vzame deset sekund, potrebujejo milijoninko sekunde. Globalna ekonomska mašinerija, ki odloča o recesiji in blaginji, se bistveno naslanja na velike skladovnice švicajočih CPUjev.

Sodobni jasnovidci

Kako natančno ti procesi potekajo, je najlaže ponazoriti na podnebnih modelih. V njih je Zemljina atmosfera razdeljena na majhne kocke. Vsaki je dodeljen posamezni procesor v superračunalniku, ki na podlagi fizikalnih enačb sporoči obnašanje zraka pri določeni količini plinov, sončeve energije in podobnega. Ker vsak od teh prostorčkov deluje na sosednje, se morajo procesorji sporazumeti še med seboj. Tu pridejo v igro povezave med njimi. Več jedrc kot zaprežeš, manjše so kockice in natančnejši so rezultati. Škoda le, da vseh problemov ni moč tako enostavno razdeliti.



Tako jedrski poskusi kot testi v vetrovniku predstavljajo fizikalno dogajanje, ki ga je moč simulirati. S tem superračunalniki posnemajo vlogo človeških možganov, ki so pračloveku omogočili, da je v mislih predvidel možne situacije v prihodnosti. Le da je on bežal pred plenilci, računala pa povedo, kako ne sestavljati naprav za velik kabum.





Ko zveš, da bodo Tianhe-2 med drugim uporabljali za kitajsko 'državno varnost', si ne moreš kaj, da ne bi pomislil na njihovo vojsko hekerjev. A zanimivejše dogajanje v kriptografskih vodah je raba distribuiranih mrež za tako imenovani bitcoin mining. To je proces generacije in pretoka virtualne valute bitcoin, ki poteka z reševanjem postopno vse bolj zamotanih kriptografskih problemov.



Kakor pravijo možje iz Državnega laboratorija v Oak Ridgu, kjer stoji Titan: superračunalniki so okno v prihodnost, nekakšni časovni stroji, ki napovedo, kaj se bo zgodilo glede na začetne podatke. Tako morejo inženirji zavreči zgrešene letalske ali avtomobilske konstrukcije, za katere so nekoč potrebovali leseni model in poskuse v vetrovniku, da so dognali napake. Astronomi ponazorijo eksplozijo supernove in predvidijo znake, po kateri bodo lažje opazili resnične skozi teleskope. Računalniki za igranje šaha pa vidijo ogromno mogočih potez naprej in zapazijo pasti, ki jih skuša nastaviti človeški igralec.



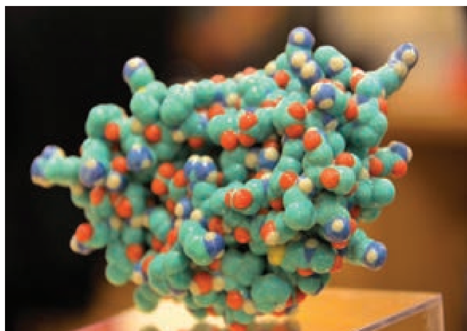
Rakova meglica, tu slikana s Hubblovim teleskopom, je 6500 svetlobnih let oddaljen ostanek supernove. V njenem središču je pulzar – nevtronska zvezda. Nastanek takšnega telesa so simulirali s superračunalnikom na inštitutu Maxa Plancka; zguglaj video 'violent birth of neutron stars'.

Superračunalniki so možgani človeške civilizacije, ki v mnogočem stojijo za eksponentnim znanstvenim napredkom. Zaradi tega so strateško pomembni. Ni naključje, da se Kitajci tako zagreto trudijo zavzeti hitrostno lestvico!

"Inženirji z univerze v Barceloni pravijo, da je učinkovito deljenje naloge na več kot tisoč delov podobno prebijanju zvočnega zidu v aeronavtiki. Le redki laboratoriji delajo na projektih, ki izkoristijo več kot tisoč procesorjev hkrati."

Supermreža

Ob omembi farmacije si bržda vzkliknil, da se porazdeljeni računski projekti, kot sta Folding@home za zvijanje proteinov in SETI@home za oprezanje za nezemljani, ukvarjajo s podobnimi problemi, in to na podoben način – s pošiljanjem računanja množici procesorjev. Le da ti niso nagneteni, marveč raztepeni po domovih. Res je. Z razvojem interneta se je superračunalništvo razvijelo na tako imenovani cluster computing z velikimi stroji ali strežniškimi farmami in na distributed oziroma grid computing, ki zadatke po internetu razpošlje na vse strani neba.
Prva dvajseterica porazdeljenih sistemov je teoretično že segla nad en TFLOPS, dočim naj bi Folding@home, ki med drugim uporablja playstatione 3, zmogel osem in pol petaFLOPS. To so impozantne številke, pri katerih pa je treba biti pazljiv. Prvič, niso pridobljene z LINPACK Benchmarkom, marveč gre za oceno posameznega omrežja. Zato je neposredna primerjava s top500 težavna. In drugič: že iz razdalje med posameznimi CPUji je jasno, da je komunikacija med njimi daleč od tiste v superračunalniku in gre hitrost predvsem na račun velikega števila uporabnikov. Kako je s programiranjem za veliko količino CPUjev, pa smo že povedali – slejkoprej trčiš v strop.


Genski zapis nosi zasnovo nekega organizma, toda njegovo poznavanje še ne omogoča hipnega sklepanja o zgradbi tkiv. Velike organske molekule, kot so beljakovine, se namreč zvijajo po zapletenih fizikalnih principih, od česar je odvisna njihova funkcija. Od tu potreba po Folding@home.

Kdor se hoče čim hitreje in zanesljiveje dokopati do sklepov, bo uporabil klasični superračunalnik. So pa porazdeljeni bistveno cenejši, saj izkoriščajo 'prostovoljno delo' sicer mirujočih PCjev in konzol. Zato na platformah, kot sta poleg omenjenih BOINC in World Community Grid, najdeš vsakovrstne raziskovalne projekte, ki nimajo desettisočev evrov za zakupljanje Titana z druščino. Delo superračunalnikov sicer zakupujejo glede na čas ter količino delujočih srčik. Ena CPU-ura (ura računanja na posameznem *jedru*) v povprečju stane nekaj evrskih centov. Slišati je malo, toda upoštevaj, da večji zadatki zahtevajo na stotisoče CPU-ur.

Skynet na vidiku?

Predvidoma naj bi čez pet let prvi superračunalniki dosegli hitrost eksaFLOPSa, kar je tisoč petaFLOPS-ov ali milijardo milijard operacij na sekundo. Nekateri futuristi in znanstveniki trdijo, da bi bilo s tem že moč naskočiti izziv simulacije človeških možganov.



IBMova watson (zgoraj), ki je nedavno zmagal v kvizu Jeopardy, in deep blue (spodaj), ki je namahal Garija Kasparova v šahu, sta sicer dokaj različni napravi. A obe kažeta, da se stroji vse bolje merijo z ljudmi iz mesa in krvi tudi v panogah, kjer so računala dotlej veljala za nerode.



Ti vsebujejo okrog 85 milijard živčnih celic in naravnost markantno število povezav med njimi, so pa nevroni v primeri s silicijskimi pretikali počasni in streljajo signale s frekvenco največ tisoč hercev. Kot ve vsak šolar, našemu umskemu organu golo računanje ne gre tako dobro od rok kot kalkulatorjem, zato pa toliko bolje iskanje vzorcev, kot so obrazi. Zato neposredna primerjava med njim in superračunalnikom ni na mestu. Naše razumevanje 'operacijskega sistema', ki poganja možgane, še ni na zadovoljivi ravni, da bi zmogli predvideti, kakšna umetna mašina je potrebna za njihovo ponazoritev. Tudi znani futurist Ray Kurzweil, eden bolj optimističnih med napovedovalci, trenutek prebujenja prve človeku podobne umetne inteligence postavlja v leto 2029. Je pa jasno, da se bližamo času, ko se bo zbudil Skynet in nas upepelil.
Če ostanemo prizemljeni, se je moč kratkoročno nadejati prihoda optičnih povezav v superračunalnike. Doslej niso bile v uporabi, saj je pretvarjanje signala iz električnega, s katerim delajo čipi, v optičnega in nato nazaj zamudno. To se bo spremenilo, ko bodo pretvorniki vdelani v procesor, kjer se ta hip še preveč grejejo. Nasploh velja čezmerno segrevanje za glavno oviro rasti naprav. Poleg njega je na drugem mestu težavic polžji napredek pomnilnika, katerega hitrost ne dohaja procesorske. Futuristične spominske tehnologije, kot je denimo nanomehanski RAM, bomo zato najprej videli v superračunalih, ki jih mrzlično potrebujejo. Zadnja omembe vredna dinamika je selitev superračunalništva za znanost v oblak. Inštitut odda nalogo računskemu servisu, nakar ta najde najprimernejši grozd, čeprav je na Kanarskih otokih. V resnici je eden na Tenerifih.
Tako naj bi še pred letom 2030 dospele prve naprave hitrosti zetaFLOPSa, kar je tisoč EFLOPS. Tedaj naj bi bil po predvidevanjih čas za popolno simuliranje Zemljinega vremena. Da le ne bomo takrat res dobili napovedi o petdesetih stopinjah v Ljubljani. Pozimi.


Kdor si na vsak način želi računsko naspidirane mašine in ne bi gradil superračunalnika, se lahko ozre za tesla personal supercomputerjem. Po Nvidijini specifikaciji grajene beštije različnih znamk vsebujejo dva xeona in štiri tesle in poganjajo LINPACK Benchmark kot za stavo. Ne pa tudi Crysisa.

PODALPŠKE SUPERMAŠINE

Slovenske raziskovalne ustanove so videle obilo naprav iz prve superračunalniške ere. Leta 1972 je ljubljanska Fakulteta za matematiko in fiziko dobila CDCjev cyber 72, od leta 1990 pa na Inštitutu Jožef Štefan ždi Convex SPP-1000. Odveč je naštevati vse.
V novejšem času je zanimiva praksa ljubljanskega Kemijskega inštituta, na katerem so se odločili superračunalnike graditi kar sami. Leta 1998 so na Oddelku za molekularno modeliranje pričeli sestavljati serijo VRANA, kar je kratica za Vzporedni Računalnik za Akceleracijo Numeričnih Algoritmov. Prva VRANA je imela le štiri procesorje in torej ni bila pravi superkompjuter, dočim ima VRANA-12 izpred treh let 144 xeonov E5520. Pri konstrukciji so se zanašali na lastno znanje in ne nameravajo tekmovati z najhitrejšimi. A vendarle so leta 2000 z Vrano-4 za kratek čas prišli med sto petdeset najhitrejših.
Danes lahko mašino s 7,9 TFLOPS najdeš na ljubljanski Fakulteti za strojništvo; Nova Gorica ima komercialni Arctur IBMove izdelave z 10 TFLOPS, dočim je Agencija Republike Slovenije za Okolje ravno pred tremi meseci prejela 640.000 evrov vredno omaro z 256 procesorji sandy bridge. Zmore okoli 20 TFLOPS, njena najvidnejša posledica pa bo natančnejša napoved lokalnega vremena in hitrejše opozarjanje pred ujmami.
Najhitrejša tovrstna mašina je danes na ljubljanskem Inštitutu za turbinske stroje. IBM je tamkaj pred tremi leti zgradil superračunalnik LSC-Adria s 512 štirijedrnimi Intelovimi procesorji xeon in štirimi terabajti rama. Takrat se je naprava s 37 TFLOPSi prebila na 204. mesto na svetu. Na njej poganjajo simulacije vodnih tokov, s katerimi snujejo boljše vodne turbine za hidroelektrarne.

Jesenske ploščice

LordFebo često zabavlja nad stalno obkroženostjo z zaslončki in bolščanjem vanje, nakar mesec dni sam to počne najbolj izdatno. Toliko ploščic in tablic naenkrat v bisagi ni prenašal nikdar. Otroci ga imajo še raje!

IPHONE 5S

Takoj po septembrski najavi novih ifonov so delnice Applu padle. Raja in investitorji so očitno pričakovali več frišnih izdelkov, nekaj malega pa je kriva tudi oblikovna enakost prvaka 5S glede na predhodnika. Srebrni 5S namreč od petice loči le poznavalec. Telefon, sploh iphone, je pač statusni simbol in najnovejšost mora biti vidna z druge strani ceste. Ni čudno, da gre najbolj v promet nova, zlata oziroma šampanjčna inačica, ki je razpoznavna na prvi uč.

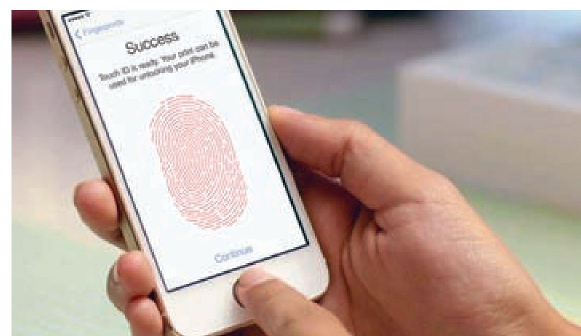


Črn iphone ni več črn, marveč temno siv, nova barva je bledo zlata, srebrna pa ostaja enaka. Opazni razliki napram prejšnjemu sta dve: bliskavica ima dvoje ledic, prednji gumb pa je srebrno obrobljen in nima več znanega krodrata. Cena za prestiž je 700 (16), 800 (32) oziroma 900 evrov (64 GB). Pri tem gre upoštevati, da pomnilniška razširitev z desetevrsko SD-kartico ni mogoča, zato je oblačnim shrambam navzlic 16 giga brž premalo.

Prva postavka med novostmi je naslednji rod osrednjega računala, ki se tokrat imenuje A7. Apple je glede specifikacij kot vselej skrivnosten. Po njihovem je to prvi 64-bitni mobilniški procesor, katerega operativni in grafični preskok v primerjavi s prejšnjim je dvakraten. Razdiralci, ki so dvignili pokrovko, so dognali, da gre za 1,3-gigaherčno dvojedrno srčiko Samsungove izdelave. To se sliši malo, toda cupertinski inženirji so očitno čarovniki, kajti iphone 5S poseka konkurenco v domala vseh testih, zlasti tistih, ki se tičejo vsakdanjih opravil. Med premaganci so celo najnovejši, 2,3-gigaherčni snapdragoni. Baje androidni hardver in softver nista dobro optimizirana.

Iphonu pomaga še ena novost, gibalni koprocesor M7, v katerega domeni so podatki iz pospeškometra, žiroskopa in kompasa. Z drugimi besedami: čip skrbi za beleženje nagibov, prekucev in premikov, s čimer razbremeni glavni procesor. Profitirale bodo tako igre kot fizkulturne aplikacije, kakršna je Strava Run, ki bodo pri štetju korakov porabljale manj elektronov.

Naslednja velika frišnost je čitalnik prstnega odtisa, ki je v obliki nekakšne kamerice skrit pod domačim gumbom. Ta zato ni več vbočen in ima srebrno obrobo, ki deluje kot prožilnik. Ker imam s takimi biometričnimi tipali na napravah in vratih le slabe izkušnje, se nisem nadejal hude uporabnosti. Vendar na moje presenečenje zadeva deluje prav dobro. Z njo sekundo ali dve hitreje odkleneš telefon, ravno tako pa palčni vzorec nadomesti vtipkavanje gesla pri nakupih v iTunes. Bržda bodo v prihodnosti možnost izkoristili tudi drugi servisi. Seveda prstenje ni zavezujoče in še vedno lahko postopaš staroŝolsko.



Vzorec, ki ga dobi iphone iz več zaporednih včitavanj kateregakoli prsta, je shranjen v čipu in ne v oblaku. Registriranih je lahko več uporabnikov. Apple trdi, da z mrtvim udom ne deluje, vendar so tehnologijo že pretentali s silikonskim odlitkom.

Čeprav zajemanje posnetkov ostaja pri osmih milijonih pik, ima tipalo večjo površino, kar pomeni razločnejšo sliko. Temu je primaknjena nova bliskavica iz dveh svetilnih diodic različnih temperatur, kar naredi osvetljeno kožo bolj naravno. Razlika glede na predhodnika se v neidealnih pogojih dejansko pozna, nekaj tudi na račun večje zaslonke f/2,2, vendar so slabi posnetki praviloma le malo manj slabi. Drži pa, da so fotografske zmožnosti novega iphona pri telefonskem vrhu. Izstopa ekskluzivno snemanje videa s hitrostjo 120 fps, primerno za počasne posnetke, in stabilizacija slike. Ravno tako k celostnemu občutku prispeva softverski doprinos iOSa 7.

Kar se hardvera tiče, je to to. Novega, večjega zaslona ni, saj je Apple mnenja, da je ta velikost telefona idealna, za kaj več pač kupi ipad. Takisto ni NFCja, induktivnega polnjenja in vodometa. Spremembe so povečini očem nevidne in zlasti procesorska nadmoč ter koprocesorska pomoč se bosta izkazali šele na daljši rok oziroma ko pride več 64-bitne mečine. Kljub stari formi in manjšemu, manj razločljivemu ekrana od tekmecev z Daljnega vzhoda pa je iphone 5S od zunaj in znotraj najbolj premijski aparat, ki z eleganco in kakovostnim videzom pritegne največ pogledov. Lepo sede v dlan in poseduje privlačno, bogato okolje, ki uživa največ podpore tako v programju in igrah kot v dodatni opremi. Mnogo rešitev je edinstvenih in za muziko ga ni boljšega onegaja. Predvsem pa ima softver obilen in bolj dodelan ter uporaben kot naphani, a polovičarski samsungi.
Kakor je lastništvo iphona v ponos in delo z njim v užitek, pridejo z njim tradicionalne Applove hibe oziroma nerazumljive omejitve: zaprtost, nezmožnost ročnega snemanja datotek po USBju, ubadanje z mostiščem iTunes, neprijateljstvo s televizorji, pomnilniška nerazširljivost, vmesniške omejitve (en sam gumb!), slabša integracija družabnega mreženja ...
Toda itak noben sistem ni popoln in vselej čislaš in hvališ pozitivnosti ter bentiš in iščeš obvoze za neumnosti. Je že tako, da iphone najbolj zaživi v Applovem ekosistemu in ob predpostavki, da bo uporabnik vsebine kupoval.



Kupci novih iOS-naprav, tudi starih modelov, so po novem upravičeni do zastonjskega pisarniškega paketa iWorks, urejevalnika fotografij iPhoto in obdelovalnika videa iMovie. Nucniki na iphonovih zaslončkih resda ne razvijejo kril, a darilca so presenetljiva in uporabna.

IPHONE 5C

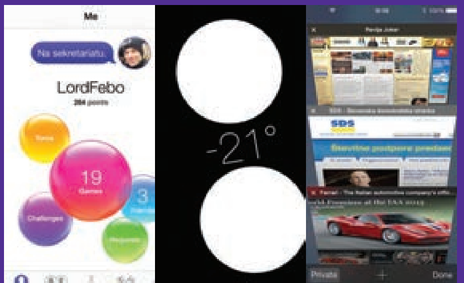
Čeprav je 5C na prvi pogled drugačen ifon, je v resnici le obarvana petica. Pri Applu so namreč vzeli lanski model, mu slekli aluminijasto školjko in ga odeli v plastiko pisanih barv. Zaradi novega ovoja je mobilnik pridobil 20 gramov in milimeter po vsaki stranici, zaradi česar pa ne bo hude krvi. Prav tako moram poudariti, da umeten material ni cenen, v kakršnega so odeti korejski aparati, marveč otipno kakovostnejši in sijajnejši. Fin detajl je, da so pobarvani celo stranski gumbi. Komaj omembe vredna sprememba je kanček prostornejša baterija, dočim je vsa druga železnina enaka. To pomeni 1,3-gigaherčni dvojedrni čip A6, gigabajt rama, 4-palčen zaslon retina z mrežo 640 x 1136 in 8-megapičično kamero.
Kljub nizkim številčnim vrednostim v primerjavi z androidneži v Applovem svetu ti bajti, herci in piksli zadoščajo. Rokovanje s softverom je svilnato gladko, kamera je odlična, nova sistemska podoba gre lepo vkup z barvami serije 5C, aplikacij in hardvera pa je za iphone itak obilo. Četudi je srčika počasnejša od rešitve A7 v 5S, zaznavne razlike zaenkrat ni. Do odstopanj bo prišlo šele s 64-bitnimi aplikacijami.
Domislica barvnega ifona bi bila vsega pozdrava vredna, če bi šlo, kot se je špekuliralo, za mobilnik srednjega razreda, recimo tja do 450 evrov. Toda C ne pomeni 'cheap', kajti ta kos nove stare robe, ki ga predstavljajo kot trendovski velehit, košta v najcenejši, 16-gigabajtni izvedbi šeststo evričev. To je toliko kot najdražja androidna konkurenca. Oziroma le stotaka manj od frišnega, hitrejšega in boljšega zastavonoše 5S. Če se jim ta projekt posreči, bo Apple, ki je v trženju svojega logotipa in miselnosti že zdaj najjači, marketinški piedestal pomaknil še stopnico više.



Peterica barv iphona 5C vabi zlasti nove kupce. Aparat ni napačen in kljub plastiki daje občutek premijskosti, vendar je zabeljena cena 600 (16 GB) oziroma 700 evrov (32 GB) vprašljiva. Cene ob vezavah bodo seveda nižje, a to velja za vsak fon in na koncu plačaš vse. Govori se, da bo iphone naposled dobil v ponudbo Mobitel, kar bo zagotovo vplivalo na nižje cene slovenskih ifonastih paketov.

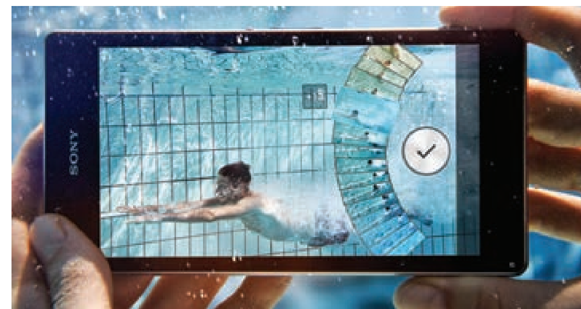
BARVITI iOS 7

Nov ifon, nov sistem – to je že pravilo. Letošnji iOS je po zagotovilih razvijalcev najbolj nadgrajen doslej, pri čemer se zdaleč ne gre le za uporabniku skrite optimizacije, marveč je svežina vidna na prvi pogled. Na novo so namreč izrisali vse ikone in spremenili tipografijo. Sence in izstopajoči gumbi so se umaknili prečiščenemu ravninskemu slogu z obilico prosojnosti. Skupaj z mnogimi subtilnimi grafičnimi učinki in detajli, kot je rahlo premikanje podlage pri nagibanju naprave in ikonica ura, ki v resnici kaže čas, je preobleka očesu zelo privlačna. Iphone je tudi zaradi sistema najlepši telefon. Edina težava so pretirano poenostavljene in s tem spregledljive ikonice v nekaterih programih. (Mimogrede, starostniki lahko animacije onemogočijo in linije odebelijo.)
Izboljšali so večopravilnost, tako vmesniško kot sistemsko, saj aplikacije zdaj dejansko tečejo v ozadju. Še zmeraj pa ni zaprtja vseh aktivnosti z eno potezo. Nov je roletni meni, ki po zgledu Androida privleče na plano bližnjice do najbolj pogostih komand. Toda manjka povezava do spiska wi-fi omrežij, kar bi bilo ob današnjem nenehnem iskanju vročih točk praktično. Novi so jeziki in glasovi poslušalke / odgovarjalke Siri, ki zna končno spreminjati tudi sistemske nastavitve, vendar se je niti sedaj ne da glasovno aktivirati in ne išče slovenskih restavracij. Svež je iTunes Radio, s katerim želi Apple pokaditi Pandori, ampak do nadaljnjega deluje le v ZDA. V družabni razdelek sta vključena Flickr in Vimeo, a prek adresarja še vedno ni mogoče dostopati do profilov prijateljev na socialnih omrežjih. Zelo izboljšan je Safari, dodana je libela (vaseravaga) in prenovili so GameCenter, a tipkovnica na ipadu še vedno nima številk na prvem zaslonu, deljenje vsebin med aplikacijami pa ostaja omejeno. Obstaja čuda edinstvenih nastavitev, med ostalim celo, ali aplikacija lahko prenaša podatke po mobilnem omrežju, neumnost pa je, da nastavitev praviloma ni znotraj programov, marveč v sistemskih settingih. Tovrstnih odličnosti in pomanjkljivosti v primerjavi z Androidom in Windows Phonom je še cel spisek. Prvih je več in ravno zato še toliko bolj bodejo v oči druge. Kot da Apple ne bi videl čez plot.
Prenovitev in prevetritev aplikacij je mnogo, popisovanje pa nesmiselno, kajti nadgradnja je itak zastonj ter priporočljiva. To pot ga niso nikjer tako pokronali, kot so ga lani z zemljevidi, zaradi česar je letel izvršni vodja. Sedmica je združljiva tja do ipada 2 in iphona 4, pri čemer starejše naprave niso deležne vseh foto zmožnosti in novitete AirDrop. Slednja je elegantno bližinsko deljenje fotk, kontaktov, URLjev in mailov med iNapravami po wi-fi direktu (glej naslovno sliko), proti kateremu se Android lahko skrije. Čeprav imajo AirDrop tudi maci, izmenjava med računalniki in mobilijami še ni možna.



SONY XPERIA Z1

Vesel sem, da je Sony naposled splovil vrhunski, dodelan telefon, ki se lahko kosa s HTCjem, Samsungom in LGjem. Dosedanje xperie so bile namreč povprečne in so vselej zaostajale za konkurenco. Z1 pa je hardversko na vrhu, je zgledno izdelan in vodotesen ter ima kar 20-megapičični fotosenzor.
Prav zajemalne možnosti so tiste, s katerimi se Sony najbolj trka po prsih. To pot ne v tri dni, kajti Z1 ima v resnici najboljšo kamero med telefoni s tamalo lečo. Tudi praktična je, saj jo štarta in sproži hardverski gumb. Zaradi velikosti in razločljivosti tipala dnevne



Japonci so ponosni na neprodušnost xperie. Resda moraš zato za polnjenje vselej odpirati pokrovček, a dobra plat je, da telefon ne crkne, če ti denimo pade v klozet. Z novim modelom Z1 je moč pod vodo tudi slikati, kar mi s predhodnikom ni uspelo. Samo za bazensko uporabo, kajti slanica in globina pod enim metrom in pol škodita.

fotografije nimajo tistega tipičnega pridiha mobilniških posnetkov, čeprav barve niso vedno najboljše. Sony je lovljenje spominov obogatil z dosti možnostmi, a veliko jih je tam zaradi marketinških alinej in količine. Recimo nekaj primerov nadgrajene resničnosti, prepoznavanje svetovnih znamenitosti in vin ter neuporabno deljenje živega videa prek Facebooka v zanikrni ločljivosti 270. Filmanja v 4K pa ne pozna.
Xperia Z1 je skupno vzeto dober aparat z dodelanim vmesnikom, FM-radiem in zglednim sodelovanjem z drugimi napravami, naphan z množico programčkov, od pisarne prek uganjevalnika komadov in antivirusnika do obdelovalnika fotografij. Škoda, da softver ni Sonyjev, marveč nabran z vseh vetrov in vreden enomestno številko v evrih. Primerjave z iphonovo ponudbo enovite in estetske hišne mečine ni. Nisem nikakršen *appostol* in osebno se mi Googlova odprtost bolj dopade, toda mar res ne zna nihče razen Appla izdelati ličnega okoliša? Denimo lepega klicalnega screena, kjer bo portret sogovornika celozaslonski?



Dinozavri, metuljčki in gobice na resnični podlagi so ob prvem preizkusu zabavne. Toda pičla sedmerica tematik nadgrajene resničnosti (augmented reality) nima prav daljše uporabne vrednosti in je tam le zato, da je. Tako nefunkcionalno obilje, ki je zgolj navidezno, je tipično za večino proizvajalcev.

Še bolj moteča plat xperie, ki vleče že predolgo, je Sonyjevo zapostavljanje naše dežele. Poženem PlayStation Mobile, ponudbo boljših špilov. Aplikacija se hinavsko nadgradi, nakar mi pove, da nisem doma v pravi državi. Isto se zgodi, ko se podam v filmsko, glasbeno in knjižno trgovino. Kliknem na ikonico Xperia Privilege – "This item is not available in your country." Enako sporočilo za Track ID TV. Glede na to, da so dandašanji taki servisi temeljni del vsake naprave, je to nezaslišano. Po mojem bi morali tak polovičen izdelek bodisi umakniti z našega trga, bodisi ga prodajati za znižano ceno. (Ali vsaj pobrisati ikonice.)

SONY XPERIA Z ULTRA

Samsungov note je bil pred dvema letoma deležen nemalo posmeha. "Le za kmetavze z lopatastimi rokami in velikimi žepi," se je slišalo tedi. Toda več deset milijonov prodanih komadov je dokazalo, da obstaja dovolj ljudi, ki si ne bašejo vsega v žepe, nosijo pedrtošl in čislajo velike zaslone.
Posnemovalcev je bilo mnogo in eden od njih je Sony. A če je note za današnje standarde le malo večji telefon, je xperia Z ultra od njega še tri centimetre višja in s 6,4-colskim ekranom bliže nexusu 7. Je sicer dovolj ozka, tanka in lahka, da v skrajni sili paše v plaščni žep. Vendar za rabo brezpogojno zahteva obe roki.
Za razliko od nota se xperia Z ultra predstavlja kot tablica, kar pomeni, da so ji dosegljive tablične aplikacije. Tudi vmesnik je prostorsko optimiziran. Tipkovnica ima vključene številke in še spodnja vrstica s tremi ikonami je prosojna in se večinoma pridno skrije. Edinole Googlova trgovina naenkrat na zaslonu kaže cele



Xperia Z ultra je zaradi tankosti in prisekane oblike čista ploščica. V njej bije urni 2,2-gigaherčni snapdragon in ima FM-radio. Telefoniranje z njo pa je, kot bi si k uhlju držal tablico čokolade. Bolj je namenjena ogledovalni rabi, a Sonyjeva filmska štacuna in tudi vse druge so nam odrekane. Vseeno pa so vključene in se celo promovirajo na prvi strani.

štiri postavke (poglej naslovno sliko in se čudi). Priloženo programje je omembe vredno, na primer dober ogledovalnik slik, uganjevalnik muzike in OfficeSuite ter Sonyju lastni mininucniki, ki so vselej na vrhu, recimo digitron in štoparica. Dodana je celo skicirka, ki kot edini programček omogoča čečkanje po ekranu z navadnim svinčnikom, a ni tako dostopna kot pri samsungu in zato še bolj neuporabna.
Tavelika xperia ima nadmočen hardver in kakovostno, lepo oblikovano, vodotesno ohišje, tako da gre za ličen izdelek, ki ji manjka začuda edinole bliskavica. Ni pa za vsakogar, kajti kolesar in voznik te naprave gotovo ne bosta pozdravila. A če privzeto nosiš torbico in ne telefoniraš neprestano, se pa rad ukvarjaš z drugimi nazaslonskimi vsebinami, ni napačna.

NOKIA LUMIA 1020

Nepošteno bi bilo zapostaviti sistem Windows Phone in najnovejša lumia 1020 je njegova odlična predstavnica. Ne izstopa le v svojem taboru, marveč med mobilniki vobče, saj poseduje Nokijino vrhunsko fotografsko tehnologijo PureView. Konkretno to pomeni 11-milimetrsko tipalo, od oka trikrat večje od onega v iphonu 5S in dvakrat od Z1. Na njem se drenja 41 milijonov pikslov, kar je ogromno celo za poštene fotoaparate. Svetlobo do njega prepušča asferična Zeissova leča z goriščnico 27 mm (optičnega približevanja seveda ni) in z odprtostjo zaslonke f/2,2, pri čemer je slednja za razliko od večine ostalih mehanska. Torej dejansko škljocne. Zaresna je tudi bliskavica, ki ni zgolj diodna, marveč ksenonska.
Rezultat te naveze so desetmegabajtne fotografije, široke 7712 pikslov, ki jih je moč zaradi presežka točk naknadno sukati in zumirati. Kajpakda se posnetki kljub številkam ne morejo meriti z onimi iz najcenejših DSLR-aparatov, kajti majhno oko in fiksna ter kratka goriščna razdalja imata fizikalne omejitve. A med fotofoni je lumia po jasnosti in razločnosti zmagovalka, čeprav barvna vernost ni zmerom najboljša. Vendar je to popravljivo.
Vseeno ima onegaj z zajemanjem težave. Krepka cokla je razdrobljen softver, saj namesto enega fotoprograma z več opcijami dobimo šest ločenih. Eden je namenjen slikanju v najvišji ločljivosti (Pro Cam), preostali pa so za delanje panoramskih lepljenk, avtoportretiranje, animirane posnetke, rafalno slikanje ...
Za zabavno, instantno ujemanje spominov tisti 'profesionalni' način mnogokrat ni najbolj primeren, saj potrebuje dlje časa, da se aktivira, nakar zajame eno samo sliko na štiri sekunde.

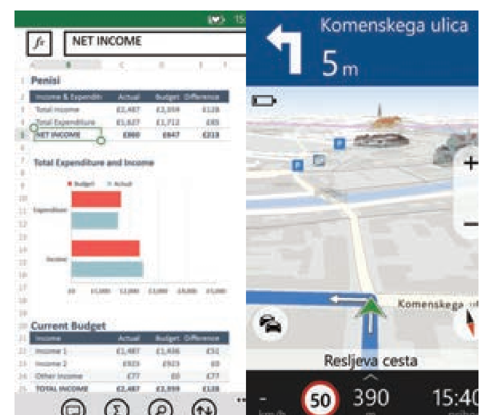


Kot vse lumie je 1020 odeta v zaobljeno, brezšivno ohišje, prijetno na otip in všečno na pogled. Ima velik zaslon AMOLED nepolne HD-razločljivosti. Je pa že v osnovi precej debelušna, kar objektivni del še odebeli za par milimetrov.



Nekomu, ki se rad fotografsko mobidično izraža, ima takale akcijska hecnost višjo vrednost od desetin milijonov pikslov. To znajo tako nokie kot samsungi, za namček pa pri nizu posnetkov še pobrisati moteče premikajoče se elemente in ustvariti skupinsko fotko, na kateri se vsi odprtih oči smejijo.

Dodatna nenavadnost je dostop do velikih fotk, ki je mogoč izključno s kabelsko navezo s PCjem. Lumia sicer samodejno naredi manjšo, 5-megapikselno kopijo, namenjeno deljenju oziroma objavi na spletu. A tudi rokovanje z njo ni samoumevno. Po mailu poslan posnetek bo denimo štel le dva milijona pikslov, kar je nezaslišano. Kot uporabnik zahtevam možnost prostega odločanja, kako bom delil svoje izdelke.
Lumia 1020 je zastavonoša nesrečnega sistema Windows Phone 8, ki mu kljub trudu preboj kar ne uspe. Logika in videz okolja sta drugačna od vsega drugega, mestoma po sili, zato ljudem deluje tujsko in odbijajoče. Dodatno mu zavdaja slaba podpora, kajti ponudba aplikacij je glede na konkurenčna nabora švoh. Mnogo velikih sicer je, ni pa Googlovih zemljevidov, Instagrama in večine potrošniških v smislu bank ter Lidla. Še en spotik je omejenost sistemskih nucnikov.



Nokijini telefoni imajo prednaloženo Microsoftovo pisarno in zemljevide z dobro ter enostavno navigacijo vred, kar aparatom dvigne vrednost. Ikonico za karte imata seveda tudi iOS in Android, vendar je za njihovo uporabo nujna podatkovna povezava.

Telefoniranje kontaktu je oteženo zaradi pomanjkljivega klicalnega dela in nerodnega adresarja, Explorer in poštni klient sta betežnejša od konkurenčnih sistemov, ni bližnjic in osrednjega opozorilnega mesta v slogu potegljivega menija v Androidu ...
Vsakdanježu, ki potrebuje fon za slikice in Facebook, bo WP kljub vsemu čisto dogajal. Okolje je lično in svilnato gladko, privzeto so naloženi zemljevidi z navigacijo, backup v oblak je samodejen in Fejsič je mnogo bolj vkomponiran v sistem kot drugod. A tak uporabnik wbržda ne bo kupil aparata za 700 evrov, pri čemer se zaradi prej omenjenih nerodnosti superfotografski del ne izkaže.

SAMSUNG GALAXY NOTE 3

Štirideset milijonov prodanih mobilnikov velikega formata je pokadilo pod nos vsem skeptikom, ki so se pred dvema letoma smejali Samsungu. Seulčani zdaj ponosno predstavljajo že tretjo inačico ploščice. To pot je njegovo srce snapdragon 800, ki je z 2,3 gigaherca še malo hitrejši od onega v sonyjih. Za dobro mero so mu dodali kar 3 giga delovnega pomnilnika. Povzdignjena je takisto fotozajemalka, ki zna delati počasne posnetke in loviti 4K-video (30 fps). Bržda zato, da Samsung lažje prodaja UHD-televizorje.
Zunanja forma ostaja enakih mer, celo par dlak manjši je, a ima obenem štiri milimetre večji, 5,7-palčni zaslon polne ločljivosti 1080. Seveda je organski in



Leta 2011 je bil note velikan. Danes se ne zdi več tako gromozanski, saj so zrasli vsi. Vseeno ni za v žepe in kesica je zelo priporočljiva. Samsung izdeluje raznobarvne z okencem. Note 3 zazna, da je etui zaprt, in skozi luknjo prikazuje osnovne podatke.

pregovorno najboljši. Tega ne pišem v tri dni, marveč so barve na OLEDu v resnici nadmočne, zlasti zaradi čiste črne. Za piko na i so vgradili USB 3.0, ki hitreje prenaša podatke in prav tako elektriko. Nezdružljivostnih težav ni, saj je moč vtakniti stari kabel 2.0. Zraven mobilnika ti poklonijo plastično zaslonsko pisalo, okrog katerega Korejci spletajo famo že od izvirnika. Naložena mečina pa je nadgradnja one iz galaksije S4, torej tisoč in ena možnost.
A kljub vsej nadmoči, uslužnostni naphanosti in mnogo finim malenkostim si ne morem kaj, da ne bi nekaterih funkcij pokritiziral. Je že res, da od viška načeloma ne boli glava. Toda vsaj za splošno izobrazbo je dobro vedeti, da je veliko opcij iz reklamnih filmčkov kratkomalo neuporabnih. Mednje sodi čuda gibalnih in zaznavalnih postavk, ki jih je vpeljal že S4. Telefon sicer smelo demonstrira nadzor z mahanjem pred zaslonom, nagibanjem ali celo samo z očmi, vendar se skoraj nič od tega v resnici ne izkaže. Z dotikom ali pritiskom boš željeno storil v hipu in stoodstotno, vsi ostali načini, vključno z glasovnim upravljanjem, pa so močno pod pragom zanesljivosti.
Slično mnenje imam o peresu. Razvijalci se trudijo, da bi bila njegova raba čimbolj smiselna in praktična, zato se ob izvleku instantno odprejo aplikacije za čečkanje. Rokopisi se samodejno shranjujejo in po novem z eno potezo pretvarjajo v kontakte, URLje, zemljevide ali klice. A v praksi note ne nadomesti otipljivega zvežčiča oziroma listkov. Sam sem se večkrat prisilil v dosledno digitalno zapisovanje, češ, sčasoma mi bo zlezlo pod kožo. Pa mi ni. Tako menijo tudi številni drugi lastniki. S prstom ne bom kazal na vmesnik, čeprav prostor za izboljšave obstaje, denimo vrh pisala bi lahko deloval kot radirka. Nekaj neprijaznega je v samem praskanju s trdo plastiko po steklu. Mogoče bi bilo bolje, če bi bila konica mehkejša, gumijasta. Pisanje je namreč okorno in rezultat so čečkarije, na katere nisi ponosen. Razpoznavanje zapisanih imen in telefonskih številk je temu primerno nesigurno.
Za vsakdanjo notesniško rabo plastični stilus torej ni in pri večini uporabnikov bo ostajal spravljen v ohišju. Vesela ga bo edinole ustvarjalna in risarsko nadarjena roka. Ta bo z njim čečkala po fotkah, jih izrezovala in še raje kar prosto risala. Poleg že znane vsenamenske skicirke je to pot Samsung priložil še bolj zmogljiv Autodeskov Sketchbook. A očitno niti kreativno peresenje ne žanje pretiranega uspeha, zato je razpo-



Ilustrator bo stilus izkoristil v Sketchbooku (levo), kratkočasen bo tudi otroku, drugače pa je res naivno pričakovati, da bodo ljudje v Samsungovi skicirki delali take predstavitve, kot je tale na desni.

ložljivih aplikacij na tržnici bore malo. Še Adobe je pred časom ukinil svoj risalnik Ideas.
Moje zabavljanje čez Samsungovo grmadenje vsega mogočega oziroma nedodelanih pritiklin se še ne neha. 'Zdravstvena' aplikacija S Health je čisto brez veze, obupno zanič je Story Album za fotoknjige, nekoristno je odlagališče materiala z vseh koncev Scrapbook, skupinsko gledanje vsebin in igranje (Group Play) v tako slabi obliki ne bo nikoli zaživelo, neučinkovito NFCjevsko trkanje za prenašanje datotek S Beam je upravičeno vir posmeha Applovih uporabnikov, sporočilnika Chat On ne uporabljajo niti Samsungovi uslužbenci, prav tako pa se po mojem ne bo prijela novost My Magazine. Po vzoru HTCjevega BlinkFeeda gre za skupek vesti in novosti iz različnih novičarskih virov ter socialnih mrež, za kar skrbi aplikacija Flipboard. Četudi do 'revije' dostopaš le z enim samim potegom, se mi ne zdi posebej privlačna in za nameček misteriozno ne vključuje Facebooka.
Samsungov vmesnik sem vselej postavljal nad ostale. Njihovi foni so edini, ki ohranjajo tipke na pročelju, s čimer ne krnijo zaslona. Dopadejo se mi galaksijam lastne bližnjice, recimo tista potega levo ali desno po kontaktu za hitro klicanje ali sporočanje. Uporabno je potresenje, ko vzameš v roke napravo z zgrešenim klicem ali spregledanim sporočilom. A resnici na ljubo so se ostali proizvajalci izboljšali. Iphone je dobil hitro bližnjico do svetilke, note 3 pa programčka za lučko sploh nima. Kamere ni mogoče sprožiti hardversko. Tipkovnica bi morala imeti ločila na prvi strani. Xperia Z1 ima lepšo predstavitev SMS/MMS-komunikacije. Nasploh bi morala kožica TouchWiz v estetsko prevetritev, če se le da, ven iz hiše, saj Seulčani dizajna niso sposobni. Od vmesniških novosti v notu 3 velja izpostaviti aplikacije v plavajočih oknih, na primer kalkulator, in boljši izkoristek razdeljenega zaslona, ki poslej omogoča celo vlečenje elementov iz enega programa v drugega. Je pa res, da pretirane rabe tega ne bo, kajti ekran je ipak premajhen za tako drobljenje.
Če povzamem: note 3 je železninsko odlična naprava, ki prekipeva od funkcij. Veliko je dobrih, veliko pa nekoristnih in samih sebi namen. Vendar je res, da košta enako kot drugi manjši, slabši in manj prostorni telefoni. Da prinaša najnovejši Android, priročen vmesnik in privzetih 50 gigabajtov oblačne omare Dropbox. Da dobro sodeluje s televizorji, s PCjem in drugimi Samsungovimi napravami. Da ima razen FM-radia čisto vse tehnologije, vključno z IR-lučko za daljinsko upravljanje. In da za povrhu vsebuje varnostno platformo Knox, s katero Samsung snubi službeno in vladno rabo. Če te velikost ne moti oziroma celo iščeš večji zaslon, pri odločanju ni dileme. Kovinski resda ni, a plastičnost lahko skriješ v raznobarvne uradne srajčke.

vsi modeli so LTE	Apple iphone 5C	Apple iphone 5S	Sony xperia Z1	Sony xperia Z ultra	Samsung note 3	Nokia lumia 1020
sistem	iOS 7	iOS 7	Android 4.2	Android 4.2	Android 4.3	WP 8
teža	132 g	112 g	170 g	212 g	168 g	158 g
površina	124 x 59 mm	124 x 59 mm	144 x 74 mm	179 x 92 mm	151 x 79 mm	130 x 71 mm
tankost	9 mm	7,6 mm	8,5 mm	6,5 mm	8,3 mm	10,4 mm
zaslon	IPS LCD 4" 640 x 1136	IPS LCD 4" 640 x 1136	IPS LCD 5" 1080 x 1920	IPS LCD 6,4" 1080 x 1920	AMOLED 5,7" 1080 x 1920	AMOLED 4,5" 768 x 1280
procesor	A6 2x 1,3 GHz	A7 2x 1,3 GHz	snapdragon 800 4x 2,2 GHz	snapdragon 800 4x 2,2 GHz	snapdragon 800 4x 2,3 GHz	snapdragon S4 2x 1,5 GHz
grafika	powerVR	powerVR	adreno 330	adreno 330	adreno 330	adreno 225
pomnilnik	1 GB	1 GB	2 GB	2 GB	3 GB	1 GB
shramba	16 / 32 GB	16 / 32 / 64 GB	16 GB	16 GB	32 GB	32 GB
razširitev	je ni	je ni	micro-SD	micro-SD	micro-SD	je ni
kameri	8 megapik 1,2 MP	8 megapik 1,2 MP	20,7 megapik 2 MP	8 megapik 2 MP	13 megapik 2 MP	41 megapik 1,2 MP
baterija	1510 mAh 8 ur čveka	1560 mAh 10 ur čveka	3000 mAh 15 ur čveka	3050 mAh 16 ur čveka	3200 mAh 16 ur čveka	2000 mAh 13 ur čveka
cena	600 / 700	700 / 800 / 900	730	770	750	750

Telefoni so izpodrinili zapestne ure. Zdaj se le-te vračajo kot njihovi pomočniki v kao pametnejši obliki. LordFebo preveri visokoleteča aktualna modela, nakar se vpraša, s katerega planeta so njihovi razvijalci.

ZAPESTNI NEUPORABNICI

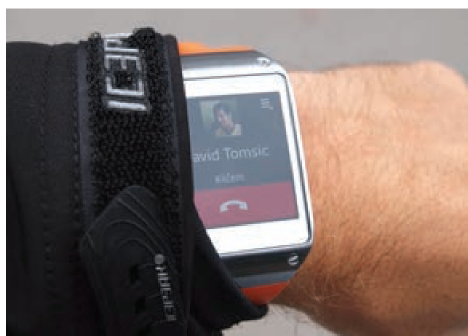
Svojčas smo imeli majhne mobilnike, namenjene telefoniranju. Tedi še ni bilo digitalnega suženjstva, zato se okoli njih ni vrtela večina vsakdana. Danes je klicalna storitev, torej tisto, čemur stroka pravi 'voice', v drugem planu. V ospredje so se piririnili drugi načini komunikacije, mreženje, iskanje informacij, obveščanje o vseh aktualnostih in celo kreativno izražanje.

A kakor smo od uporabe odvisni in smo firbci ob vsakem dregljaju, telefona ipak nimamo prilepljenega nase. V mnogih situacijah je zaradi velikosti in očitnosti celo nepriročen. Doma često ždi pri polnilniku v kotu, zato zgrešene klice in mesidže opazimo z zamudo. S športnimi dejavnostmi in rekreativnostjo prav tako praviloma ni združljiv. In če si količkaj omikan, nanj ne gledaš med sestanki, romantično večerjo, sveto mašo, obiski in v kinu. Tviti, objave, sporočila in vesti pa tečejo nepresteno ...

Onegaj vseskozi pri roki

Če uporabljaš zapestno uro, veš, da je to kos, ki gre zadnji od tebe. Ko greš pod tuš, jo odložiš tik pred zdajci. Z njo na roki se ljubiš in nanjo se lahko ozreš vselej, tudi takrat, ko bliskanje s telefoni ni na mestu. Oziroma imaš tavelik zaslon v nahrbtniku ali na klopi ob igrišču. Ideja o nadgrajeni uri, podaljšku telefona, ki bi bil vselej pri oziroma na roki, se zato sliši odlično. Vsaj s komercialnega stališča. Morda je to celo tista velika naslednja stvar, next big thing, kakor se reče novitetam, ki jim uspe narediti premik.

Nekaj takih projektov je že bilo, vendar se niso izkazali. Spomnimo se neuporabnega in težavnega italijanskega polizdelka i'm watch, ki ga še vedno prodajajo za 360 evrov (Joker 238). Toda zanimanje javnosti za frišnosti vselej obstaja, zato so se v neraziskano in zlasti v še neosvojeno področje podala vsa velika imena. Nihče namreč noče izostati. V svojih laboratorijih snujeta pametne ure tako Google kot Apple, primerka od Sonyja in Samsunga pa sta ravnokar prišla na police.



Klicanje z uro je zasilna rešitev. Deluje, vendar ni poštena do sogovornika. Bi se mi pa dopadlo, če bi bila napravica sama od sebe mobilnem omrežju. Še GPS in ga ni boljšega pomočnika za rekreacijo.

Oba modela sta v temelju enaka. S telefonom ju nutežavno sparimo prek modrozobe povezave in nanju namestimo vrsto aplikacij, nakar zaslončka obveščata o zgrešenih klicih, sporočilih in novostih na virtualnih zbirališčih. A na žalost se ne en, ne drug izdelek v praksi ne izkaže. Pesti ju čuda elementarnih napak in pomanjkljivosti.

Samsung galaxy gear

Korejska ura, ki je bila pod žarometi letošnjega sejma IFA, je hardversko najbolje opremljena. Za 300 evrov se diči z dobrim OLED-ekranom ločljivosti 320 x 320, tipalom premikanja, mikrofonom, zvočnikom in kamero, ki fotografira, snema ter material samodejno shranjuje v telefon. To bondovsko oko je sicer kul igračka, a je v resnici nekoristno – tudi zato, ker vselej naglas škljocne. Takoj bi ga zamenjal za nižjo ceno in vrsto opcij, ki jih v danem trenutku ni.

Ura recimo tresavo ali piskajoče opozarja na notifikacije z mnogo različnih koncev, vendar to počne polovičarsko. Pismo iz splošnega poštnega programa lahko prebereš, iz Gmailove aplikacije ne. MMS-slik in Facebookovih sporočil takisto ne moreš videti, niti ne tvitov. To pomeni, da dobiš opozorilo, a ko nanj klikneš, ti ura pove "da si za podrobnosti oglej vsebino v mobilni napravi", nakar lahko z enim pritiskom odpreš pravo aplikacijo na mobilniku. Za nameček ni variante, da bi te že prvi zaslon opozoril na novosti, marveč je vselej treba iti v središče za obvestila.



Galaxy gear pride v šestih barvnih izvedenkah silikonskega paščka. Za prikaz časa je na voljo več različnih grafik, a nobena ne vključuje obvestil. Uporabnik pač pričakuje ta podatek na prvem zaslonu.

Dodatna hiba je pretirana enosmernost. Tipkanja pisem ne gre pričakovati, ampak odgovor na SMS ali mail s prednastavljenim stavkom se mi zdi samoumevna opcija. Ali lajkanje prijave na FBju. (Aja, točno, tamkajšnjih objav ura itak ne kaže.) Ali posredovanje zajete fotografije kontaktu. Ali govorni MMS. Toda snovalci v različici 1.0 take zahtevnosti niso predvideli. Sicer je moč z glasom narekovati angleški SMS, vendar to Slovencu ne koristi.

Je pa res, da ura omogoča telefoniranje. To deluje v maniri 'talk to the hand' in ni pretirano prijazno ne enemu, ne drugemu udeleženemu. Lahko si seveda klican in kličeš sam, a zveze se ne da vzpostaviti izključno z glasovno komando. Zato tisti Samsungov primer uporabe, ko imaš polne roke špecerije, ne pije vode. Ura lahko odpravi potrebo po odklepanju mobitelovega zaslona s kodo, vendar prešuštniki pozor: fon ne ve, kako daleč je ura, zato bo odklenjen, četudi je lastnik v drugem prostoru.

Marsikoga takle izdelek zanima za rekreativno rabo, kot vsemogočni nadomestek športnih priprav, ki jih izdelujeta Garmin in Suunto. Na žalost je galaxy gear za to poslanstvo docela neprimeren. Prvič, za razliko od omenjenih kronometrov nima ne GPSa, ne merilnika utripa srca, kar je nezaslišan manko. Drugič, modrozobi domet komaj zadošča za navadno stanovanje, zato ni šans, da bi imel telefon ob igrišču, medtem ko igraš košarko. No, lahko ga imaš, a na uro se boš potlej oziral le zaradi časa. In tretjič, naprava nima športu prijazne oblike in ni švicotesna. Vključuje edinole pedometer, števec korakov. Ta se poveže bodisi z ne(upo)rabno Samsungovo aplikacijo S Health, bodisi z Runtasticom in – beleži korake.



Aplikacij ni prav veliko in zvečine gre za servise, ki jih tod uporablja malokdo. Ni recimo niti digitrona, ki je ga je imel na uri v Fužinah vsakdo že pred petindvajsetimi leti! Levo spodaj je dokaz, kako ura, ko jo vzameš iz škatle, ne zna prikazati FB-sporočil, tvitov in gmailov. Samsung? Tok, tok?

Zaradi varčevanja z energijo je zaslon izklopljen in se osvetli avtomatično, ko obrneš zapestje proti očem. Ne deluje vselej, vendar je bolje kot nič. Na izbiro je mnogo različnih statičnih stilov ure, a brez oblikovalskih presežkov. Žal je ta uvodni ekran tudi edini prikaz časa, kajti na podzaslonih ga ni. TV ima lahko neprestano uro na vrhu. Štedilnik jo ima. Ampak pametna ročna ura, ta pa ne.

Vmesnik je odziven in pretirano poenostavljen na en gumb in domiseln podrg navzdol za nazaj. Vseeno sistemsko okolje ni najbolj praktično, saj so ikone in bližnjice na široko postavljene. Med priljubljenimi programčki je denimo le ena ikona na zaslon. Taka postorska potrata pomeni preveč drsanja levo in desno. Moč pa je nastaviti funkcijo dvoklika stranske tipke, denimo za vklop fotoaparata.

Bera aplikacij je v času pisanja komaj omembe vredna. Prednaloženi so ogledovalnik posnetkov, štoparica in timer, glasovna beležka ter osnovne komande za muziko na telefonu. Še kalkulatorja ni. Na marketu najdeš še par kožic za kazalce, aplikaciji za metanje kock in vrtenje flaše ter podaljške mnogih mreženjskih in opomniških storitev tipa EasilyDo, Glimpse,

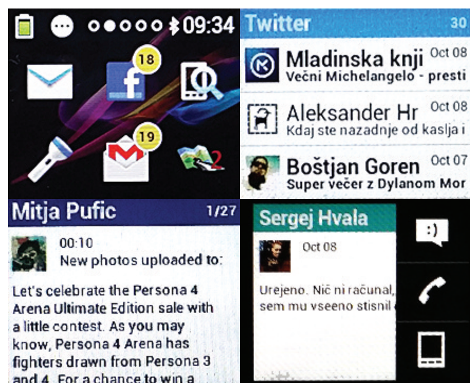
Evernote in MyFitnessPal. A vse skupaj je omejeno in z izjemo slednjega, ki nudi slikanje črtne kode na embalaži od hrane za zapis kalorij, ni zanimivosti. Igre ni niti ene in Samsungova podpora je skorajda ničelna, kajti skoraj vse je od drugih razvijalcev.
Minusi se s tem še ne končajo. Neumno je, da arhiv obvestil ni shranjen v uri, marveč se spisek vselej osveži s telefona. To pomeni, da na sekretu, do koder povezava seveda ne nese, ne moreš prebrati pošte. Koledar prikazuje izključno današnje dogodke, brez možnosti vpogleda v druge dni. Zadnja, a najbrž ne poslednja vnebovpijoča čudnost je potreba po polnilni posteljici. Brez nje ni elektrike, akumulatorček pa zdrži en dan igranja.



Ura na fotografiji je odeta v polnilno srajčko, ki je resnična cokla in jo je moč celo narobe zasukati. Ob izidu gear deluje izključno s telefonom note 3. Baje bo v kratkem s starejšimi galaksijami, dočim združljivosti z drugimi proizvajalci ne predvidevajo.

Sony smartwatch 2

Japanska izvedenka privzeto odpravi nekaj korejskih napak. Ima micro-USB vtič, za katerega so nas Seulčani hoteli prepričati, da ga v tako stvarco ni moč spraviti. Vmesnik s tremi standardnimi androidnimi knofi pod displejem je bolj domač in grafično okolje bolje izkoriščeno, saj imaš naenkrat na zaslonu šest ikon in še uro. Nadalje zna smartwatch 2 pokazati vsebino vseh sporočilc in celo sliko, pripeto v MMS. (Fotk v FB-objavah ali v mailih pa ne.) Omogoča tudi odgovor na SMS s smeškom ali prednastavljeno enovrstičnico v slogu "Sleci se in naj bo večerja na mizi", lajkanje objav, širši pregled koledarja in pregledovanje dobljenih sporočil brez mobilnika.
Ampak to je bolj kot ne to. Sonyjev smartvoč je ravno tako brez GPSa in z bednim dosegom, zaradi nižje cene 200 evrov pa se je odpovedal še pospeškomeru, mikrofonu, kameri ter celo zvočniku. Z njim torej ne bo špijunskega telefoniranja in fotkanja, ne bujenja z zvokom ter pedomerjenja. Edini odziv je tresenje. Klicati sicer zna, a v resnici le sproži operacijo na telefonu. Koristno, če nosiš slušalke in aparata nimaš pri roki.
Priloženi nucniki so prav tako uborni in par njih, denimo opomnik in klient za pošto, deluje le s telefoni xperia. Sony takenako nima obvestil na glavnem zaslonu in kalkulatorja, celo štoparice ne. Še dizajnov kronografa je le par. Robe na tržnici pa je precej več kot za konkurenco, med ostalim tipkovnica za pisanje sporočil, zemljevidni podaljšek, risalnik, zbirnik tujejezičnih fraz in celo brskalnik. Večina teh nucnikov je plačljivih, a to ni porok za kakovost. Sam sem ob par poraznostih brez slabe vesti terjal vračilo denarja.
Ker Sonyjeva ura nima tipala, se zaslon pri premiku roke ne osvetli. Čas je sicer v pasivnem, nesvetlem načinu stalno na voljo, medtem ko je za prižig treba stisniti mehanski gumb na robu. Potem se ekran po nekaj kratkih sekundah nerabe, česar ni mogoče prenastaviti, zatemni. Briljantno. Zdrži pa onegaj na račun takega varčevanja tja do štiri dni igranja.



Sonyjevo okolje je kljub manjšemu zaslonu bolj prijazno. Prikazuje vsa sporočila in ume celo odgovoriti. A čeprav vsaka ikonica kaže število obvestil, bi si želel, da sem o tem obveščen, koj ko uro pogledam.



Sony smartwatch je nem in gluh ter ima slabši, tekočekristalni displej z 220 x 176 piksli. Ohišje je grdo in vodoodporno, zapestnica pa silikonska ali metalna. S tem, da je možno namestiti katerikoli klasičen 24-milimetrski pašček.

Sam, Son, nezadostno

Veliko hib obeh izdelkov, naj gre za normalno videnje in gledanje vseh obvestil, več povratnih možnosti ali za boljši, lepši, preglednejši vmesnik ter obilje aplikacij, je mogoče popraviti z novim softverom. Morda kaka reč stoji drugače že za časa branja. Vendar po izkušnjah dvomim, da se bo znotraj enega rodu karkoli bistveno spremenilo. Poleg tega nadgradnja mečine galaksiji ne bo prinesla lokacijskega zavedanja, drugačnega polnjenja in večje električne zdržljivosti, sonyju pa ne zvočnika ter mikrofona.
Pametna ura je že v osnovi nepotreben kos opreme, s takimi poskusi pa se izkaže še za docela nekoristnega, kar bo priznal celo največji japi. Dvesto ali tristo evrov, ni razlike. Bolje bi bil stotak več, a s popiljenim sistemom, dobrimi programčki, GPSom in večjo samostojnostjo. Ne želim, marveč zahtevam, da me tak pomočnik, ko nanj samo pogledam, obvesti o vseh zgrešenih klicih in sporočilih. Tega ne naredita ne samsgung, ne sony. Nadalje pričakujem, da mi med tekom brez prisotnosti telefona predvaja muziko na brezžične slušalke, obenem pa prikazuje zemljevid in beleži čas ter ga primerja s prejšnjim. In nenazadnje, naj ta silna elektronska pamet ob treh zjutraj, ko se ni premaknila že pet ur, sklepa, da lastnik bržda spi, zato naj ne piska za vsak prejet spam in tvit.
Tudi oblika bi morala biti manjša, kajti oba modela sta preglomazna, kar je posebej moteče v tem času, ko nosimo troje slojev rokavov. In ne bi jima škodila večja estetska hotnost, ki je pravzaprav ni. Ajd, galaxy je kul za zabavo trekijev. Ura je dandanašnji v veliki meri modni dodatek, ki ponosno kuka spod srajce. Tile pa nista športni in še manj elegantni. Bo res moral Apple vnovič pokazati pravo smer?

ASUS NEXUS 7 & MEMO PAD HD 7

Nexus je Googlova serija mobilij, ki jih na Daljnem vzhodu izdelajo po njihovih specifikacijah in tradicionalno predstavijo najnovejšo androidno nadgradnjo. Nova sedmica zato prinaša različico 4.3, v kateri pa razen sferičnega fotkanja ni omembe vrednih uporabniških sprememb. Tablica se je glede na lansko zožala, stanjšala in olajšala. Vseeno ima v primerjavi s telefoni preširok okvir oziroma bi bil zaslon lahko večji. Ta ostaja sedempalčen v razmerju 16 : 10, a je pridobil piksle, ki jih je tokrat 1200 x 1920. Zvišalo se je tudi kontrastno razmerje in slika je pohvale vredna. S štirijedrnim snapdragonom v navezi z dvema gigabajtoma delovnega pomnilnika se je prav tako podvojila računska moč. Shrambi sta 16 oziroma 32 GB brez kartične razširitve. Novosti v letošnji izdaji so kamera na zadnji strani, stereozvok, možnost indukcijskega polnjenja in opozorilna ledica.

Nexus pride le z nekaj Googlovimi nucniki tipa YouTube in Maps, torej brez dodatnih aplikacij, trgovin in vmesniških kožic. Ni toliko moteče, da je treba na roke namestiti Facebook in prikazovalnik fotografij ter predvajalnik videa, saj sta priložena švoh. Večja hiba so določene sistemske pomanjkljivosti, recimo osnoven softver za snemanje in nezmožnost zrcaljenja ali pošiljanja vsebine na TV. Tudi razdeljenega zaslona oziroma programčkov v oknih nexus ne pozna, spotik pa je še domala stalno prisotna črna vrstica s tremi ikonami. Ta moteči element, ki zmanjša zaslon, je prisoten celo med fotografiranjem, igranjem in gledanjem slik, le med videom se skrije.

Nexus 7 16 GB košta v ZDA z davkom manj od evrskega dvestotaka, na Otoku pa dobrih 200 evrov. Za tak denar je priporočljiv za priložnostnega kupca tablice, vsekakor bolj kot mnogo dražji ipad mini. Primeren je za vsesortno rabo, najbolj za prenašanje in za otroke, pri čemer je zaradi nadmočnega hardvera svetlobna leta pred cenenimi brezimnimi tablicami, ki se jih često kupuje deci. A na žalost tabla v Sloveniji velja 280 evrov, torej od oka petino več kot v celovškem Mediamarktu. Tam za manjši denar, 270 evrov, dobiš zajetnejšo, 32 GB inačico.

Komur ni do kupovanja na tujem in preplačevanja pri nas, a si vseeno želi takole zadevščino, naj ne spregleda enako priročnega Asusovega memo pada 7. Ta je strojno na ravni prejšnjega nexusa (800 x 1280, 1 GB, 1,2-gigahertni štirijedrnik), vendar stane vsega 170 evričev, je shrambno razširljiv (16 giga kartica stane 15 evrov), ima dve kameri in je na razpolago celo v raznobarvnih variacijah. Razlika v hitrosti med modeloma je zaznavna, toda memo pad ni prepočasen. Naloženega ima precej več softvera od okleščenega nexusa in par finih pritiklin, recimo programček za gledanje in urejanje slik. Za občasno prčkanje, zlasti pa kot zaslon za risanke in cicibanovo igračo, je memo pad najboljša izbira. ***LordFebo***



Levo memo pad HD 7, ki je nalik lanskemu nexusu 7, desno pa letošnja hitrejša in jasnejša sedmica. Če slednjo dobite za 230 evrov, priporočam!

SONY WALKMAN WH303 IN WH505

Walkman je bil nekoč sopomenka za glasbo na poti, nakar je to postal ipod. A Sony blagovno znamko še vedno trži in najnovejša iz družine sta dva modela velikih slušalk, ki imata vdelan pomnilnik ter predvajalnik. Zato so samostojen produkt in zaresni hodimož. V 4 oziroma 16 gigabajtov je moč spravit ohoho pesmic v obliki MP3, AAC in WMA. Bodisi prek Sonyjevega itunastega vmesnika Media Go, bodisi starošolsko, saj se naprava na srečo obnaša kot USB-shramba. Upravljanje oziroma izbiranje skladb je priročno z eno večsmerno in večjakostno tipko. Možno je mešano predvajanje in po imenikih, za iskanje pa je dobrodošla opcija, ki zašpila le par sekund refrena od vsakega komada.



● Tale walkman je streetwear izdelek, ki ni za športno rabo. Ni napačen in se zaradi dobrih materialov in prilagodljivosti lepo nosi tako na glavi kot za vratom. Le precej drag je oziroma mu manjka brezžična povezava z mobilniki, ki dandanes hranijo največje prenosne zaloge glasbe.

A to ni edina posebnost naprave, kajti poleg slušalčnih membran so vgrajeni tudi zunanji zvočniki za muziciranje naglas. Vrhunski ta zvok seveda ni, vendar je stereo in znatno boljši od telefonskih zvočnikov. Čeprav lahko na tak način rabijo kot družabno predvajalo, je njihov namen špilanje, ko imaš slušalke obešene okrog vratu. To sicer ni za na avtobus ali v čakalnico, pride pa prav recimo med kolesarjenjem po mestu, ko si zaradi varnosti ne moreš privoščiti slušalk na ušesih. Ob takem svirkanju baterija zmore dobrih pet ur nabijanja, medtem ko naušesna raba ta čas početveri. Ker je vtič micro-USB, težave z elektroni ni. Tudi zato, ker se zadeva že v nekaj minutah napolni za eno uro poslušanja.

Walkmana sta domiselna in kakovostna, pri čemer se izvedenki navzven komajda ločita. Poleg več gigabajtov ima WH505 večji, 40-milimetrski zvočni pogon, ki omogoča nekaj širši frekvenčni razpon in s tem dejansko boljši zvok, ter osvetljen logotip. Je pa razlika v ceni precejšnja: 220 proti 120 trubarjev. Dražji model je predrag oziroma bi za ta denar pričakoval modrozobo povezavo, ki bi uporabnost razširila na telefone, zunanje zvočnike in playstation 3. Slušalke imajo sicer standarden činč za analogno žico, vendar je to bolj zasilna možnost. Škoda. ***LordFebo***

XVIDA BOOMERANG

Ker so ipadi in ostale tablice tako vsestranski, bi jih mnogi radi montirali v avto za navigacijo, vrteli risanke otrokom na zadnjih sedežih ali jih preprosto posadili na pult kot digitalno kuharico oziroma okvir za fotografije. Toda polkilogramski sendvič stekla in kovine omenjenih akrobacij ne zmore sam, marveč potrebuje namenska držala. Teh se v nasprotju z ohišji ravno ne tare, sploh v višjem kakovostnem razredu. Izvirni nosilni sistem boomerang je zato zadel žebljico na glavico. Za nameček je plod slovenske pameti pod vodstvom Uroša Čadeža, ki je solde za zagon dobil na Kickstarterju.

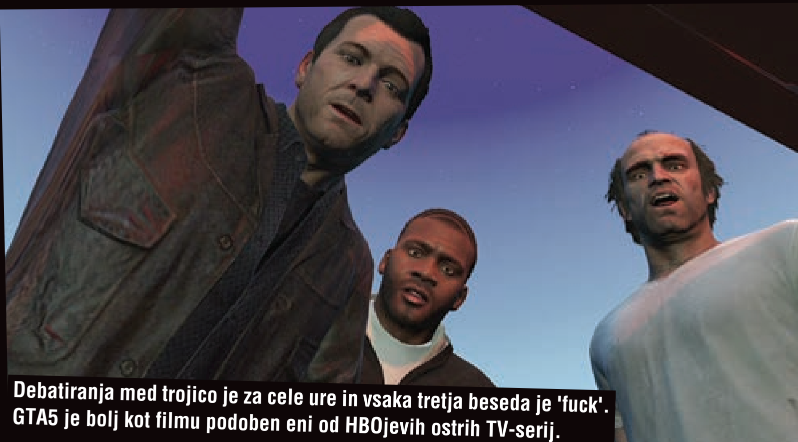


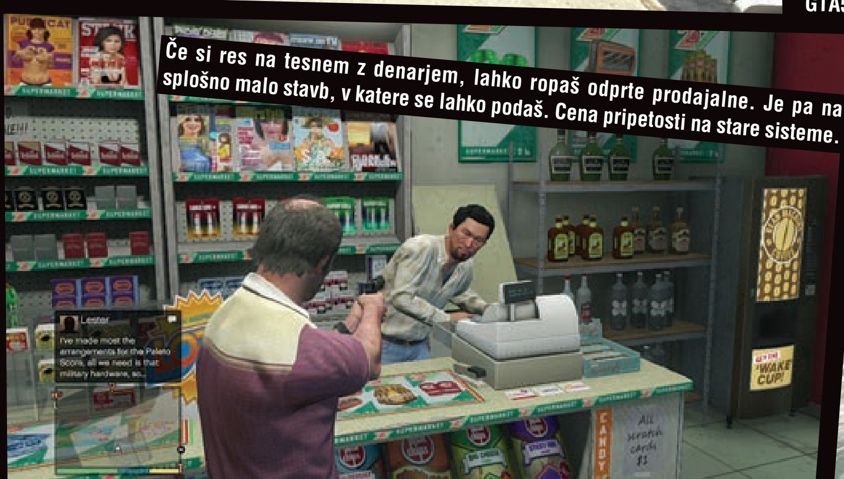
● Kotni zavihki deloma prekrijejo stikalo za vklop, a je še vedno uporabno. Dostop do ostalih gumbov in reže za polnjenje je nemoten. Zobniki so odmaknjeni od hrbtišča, da ga ne poškodujejo.

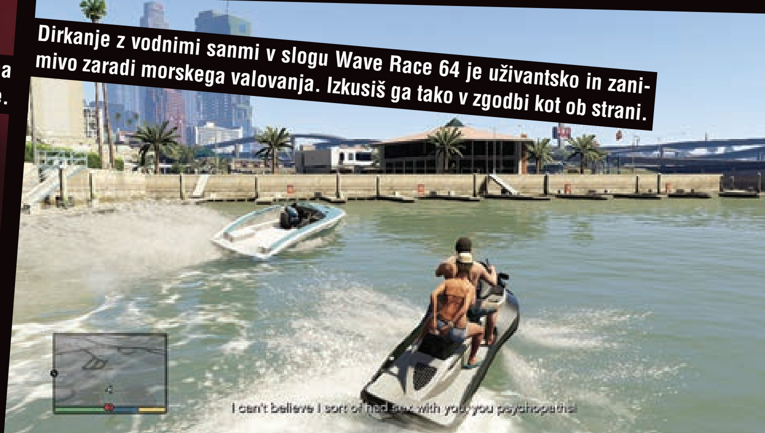
Kot ime pove, gre za bumerangu podobno stojalo iz lahke, a odporne gumirane plastike. Za zložljivost in prilagodljivost skrbi aluminijast tečaj z zobničkoma, ki dovoljujeta tri kote podpore. Ko se z njim spoznaš, je mehanizem ob pravilni uporabi zanesljiv, se pa ob nasilnem, nepravilnem zlaganju lahko poškoduje. Zavihki se tesno prilegajo ipadom od druge generacije dalje. Ostalih tablic, vključno z najstarejšim in mini ipadom, ni mogoče namestiti. Zaradi velikega zanimanja stvaritelji že napovedujejo širitev repertoarja dimenzij. Ena od prednosti je modularna, magnetna zasnova. Osnovni komplet vsebuje bumerang in nosilno ploščico z magneti. Slednjo s kosom dvostranskega lepilnega traku prilepiš na zid kot fiksno pritrdilno postajo. Obenem jo lahko neposredno napopaš na hladilnik ali kovinski tram. Dodatno je mogoče pridobiti prisesek za vetrobransko steklo, objemke za vzglavnik sedeža in vtikač za zračno režo. Tu ne bi škodila možnost zaklepa. Čeprav so magneti močni, zna ipad ob večji sili ali tresljaju, recimo pri sunku v avtomobilu, sfrčati z nosilca. Namizni uporabi ob tipkovnici je namenjeno še impozantno krivuljasto stojalo, v celoti rezkano iz aluminija. Čeprav se sprva zbojiš, da se bo vijuga prevrnila nazaj, te nevarnosti ob pritrjenem ipadu zaradi preštudiranega težišča ni.

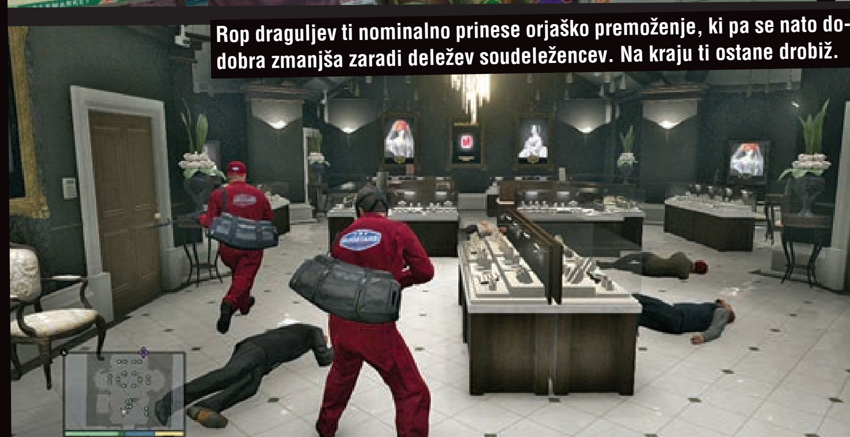
Vse skupaj daje vtis kakovosti in zanesljivosti, kar odražajo visoke cene. Osnovni komplet stane 79 evrov, dodatna držala so po 25, dočim frajerski polž velja 90 enot. Sliši se veliko, vendar tudi drugi proizvajalci svoja bistveno preprostejša aluminijasta stojala za ultrabooke tržijo po 50 evrov. Xvida je pač razvila patentirano linijo, ki je v celoti izdelana v Sloveniji. Bolje zaokroženega sistema s primerljivo širino uporabe ta hip ni. Zato so ga z odprtimi rokami sprejeli tudi pri Applu in ga na vidnih mestih tržijo v svojih nakupovalnih svetiščih. Artikle je po kanec nižjih cenah mogoče naročiti tudi na xvida.com, kjer je linija z marketinškega vidika dobro podprta. ***Navi***


Mediji bodo lahko ob takem mletju pešcev na 'Venice Beachu' spet pametovali o nasilnih igricah. Vidiš pa, da mi baba z desne skače POD gume!


Debatiranja med trojico je za cele ure in vsaka tretja beseda je 'fuck'. GTA5 je bolj kot filmu podoben eni od HBOjevih ostrih TV-serij.

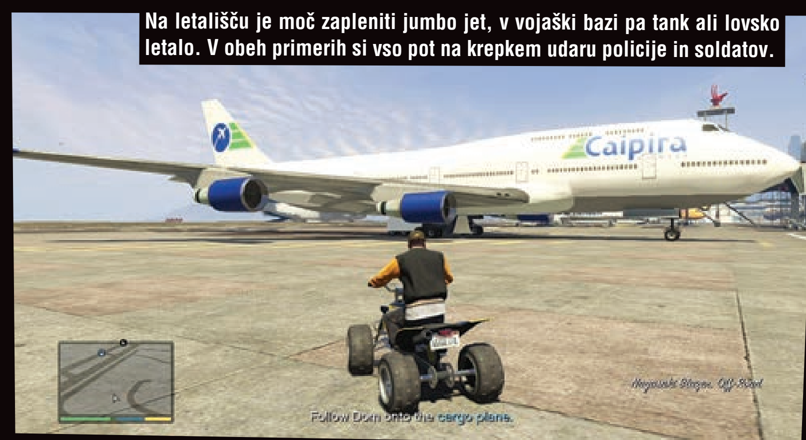

Če si res na tesnem z denarjem, lahko ropaš odprte prodajalne. Je pa na splošno malo stavb, v katere se lahko podaš. Cena pripetosti na stare sisteme.


Dirkanje z vodnimi sanmi v slogu Wave Race 64 je uživantsko in zanimivo zaradi morskega valovanja. Izkusiš ga tako v zgodbi kot ob strani.

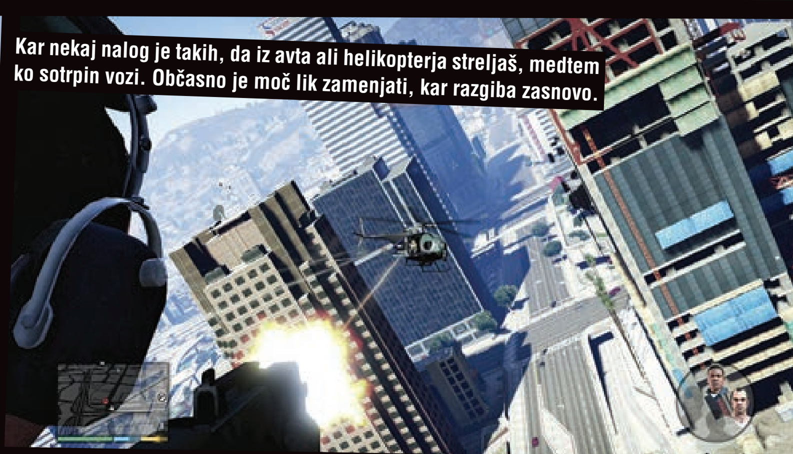

Rop draguljev ti nominalno prinese orjaško premoženje, ki pa se nato dodobra zmanjša zaradi deležev soudeležencev. Na kraju ti ostane drobiž.



Dvoje mlekaric si si lahko omislil že v GTA4, vendar je zasebni ples tokrat še bolj vroč. Ni treba dvakrat reči, da je igra do žensk totalno nesramna.

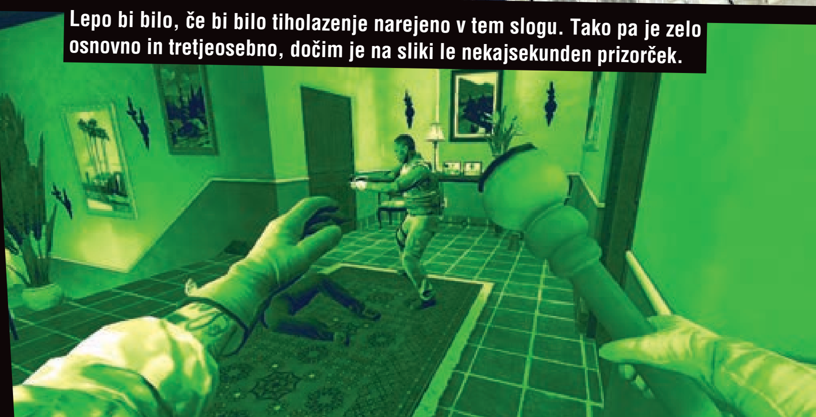


Na letališču je moč zapleniti jumbo jet, v vojaški bazi pa tank ali lovsko letalo. V obeh primerih si vso pot na krepkem udaru policije in soldatov.


Kar nekaj nalog je takih, da iz avta ali helikopterja streljaš, medtem ko sotrpin vozi. Občasno je moč lik zamenjati, kar razgiba zasnovo.



Mobilni telefon prikličeš z digitalnim križcem in je nadvse uporaben. Z njim čekiraš pošto in esemese, brskaš po netu in spremljaš borzo.


Lepo bi bilo, če bi bilo tiholazenje narejeno v tem slogu. Tako pa je zelo osnovno in tretjeosebno, dočim je na sliki le nekajsekunden prizorček.

Grand Theft Auto V

Strašenje s trojko je doseglo apokaliptične razsežnosti, toda sam se je ne bojim. En razlog za brezbrižnost je zavedanje, da smo zavozili in potrebujemo tujega gospodarja, ki bo splaknil ta sekret od države. Drugi je enostavnejši: v neznansko pričakovani, takoj rekorderski in pošteno zabavni tretjeosebni akcijadi Grand Theft Auto V sem izkusil še dosti hujšo trojico. Tàko, nesveto.
Njeni nič kaj angelski člani se kličejo Michael, Franklin in Trevor. Prvi je oče, kakršnega si ne želiš. Drugi je izgubljeni sin. Tretji pa te s poljubnim orožjem spremeni v duhá in ti potem na neizrekljive načine zlorabi truplo. Vmes žlampa pivo Pißwasser in grleno jodla avstrijske gorniške napeve.

"Life ain't nothing but bitches and money"

Namesto v predelanem New Yorku iz štirice se znajdemo na zahodni obali ZDA, v južni Kaliforniji podobni zvezni državi, katere velik del tvori mesto Los Santos. V tej metropoli, umerjeni po Los Angelesu, smo že bili pred devetimi leti v kultnem odvrtku San Andreas. Tam smo se furali še po okolici, ki je poleg gozdov, hribov in pustinje zaobjela mesti San Fierro (San Francisco) in Las Venturas (Las Vegas).
Sliši se, kot da je bil San Andreas svojčas večji, a to ne drži, kajti območje v GTA5 je dobesedno gromozansko. Po uradnih podatkih karta otoka z morjem vred meri več kot stari San Andreas, področje iz kavbojkarice Red Dead Redemption in Liberty City iz GTA4 skupaj. Sliši se tudi, kot da je bil SA s tremi mesti bolj raznolik, a to je rožnatoočalna nostalgija. Tam so bila mesta bistveno bolj pusta, medtem ko petica kar kipi od življenja in podrobnosti. Naj gre za s soncem obsijane mestne ulice, po katerih se odvija gost promet, poslovni center z visokimi stolpnicami, med katerimi ljudje hodijo po opravkih, avtoceste ali podeželje.
Pokrajina je s spletom lokalnih poti, valovito puščavo, močvirjem, hribi, gorami, rekami in morjem zgled razgibanosti ter zanimivosti. Dan nadomesti noč in temo znova svetloba, pade dež in daleč na severu, kamor se v zgodbi odpraviš ločeno, sneži. Če ti je stari Los Santos dogajal, boš vesel olepšanih znamenitosti, povzetih po resničnem LAju – pomola v drugače klicani Santa Monici, stolpnice U.S. Bank, Gerald-Desmondovega mostu, Griffithovega observatorija in kultnega napisa Hollywood (Vinewood).
Čeprav gladkost na obeh konzolah ni najbolj zgledna in je začetno nalaganje dolgo, pa tudi zemljevid se včitava in nekaj je pop-upa (nenadnega pojavljanja objektov), z igranjem s tehničnega stališča ni večjih težav. Sence so bistveno lepše kot v GTA4 in vse je dokaj spolirano tako na PS3 kot xboxu 360, med katerima domala ni razlik. Pravzaprav težko verjameš, da je kaj tako prelestnega in zapletenega sploh mogoče na strojih, ki sta nastala v prvi polovici minulega desetletja. Vse pohvale Rockstaru in komaj čakam inačico za PC!

"I'll do anything, I'll blow you, just stop!"

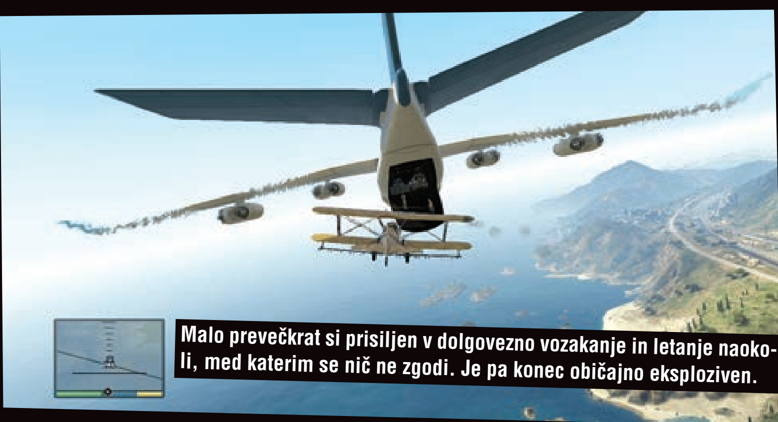
Najmogočnejši učinek življenjskosti okolja v GTA5 je vtis, da v njem živiš. Še nikdar v seriji Grand Theft Auto in malokdaj v odprtih svetovih nisem v umetnem svetu obstajal tako pristno, vštevši Skyrimove planjave in Assassinova mesta. Ni treba drugega, kot da na ulici v skladu s cigansko tradicijo zaplenIš vozilo in se zapodiš po omrežju širokih cest z delujočimi semaforji, poslušajoč eno od vrhunsko namiksanih radijskih postaj. Tistemu, ki še ni bi(va)l v Združenih državah, lahko zatrdim, da je težko določljivi občutek lajfa v Ameriki zadet kot žebljica na glavico.
Alternativno se povzpneš na gorski vršac in odkolesariš nizbrdo, se z jadrnico udeležiš regate, zaplavaš z jeklenko in sedeš v podmornico oziroma z letalom ali helikopterjem poletiš pod številnimi mostovi, ki se pnejo nad rekami. Oziroma uriš psa, skušaš zaslužiti na borzi, se s psihiatrom dogovoriš za seanso in v vojaški bazi ukradeš tank ali lovsko letalo, nakar povzročiš nesluteno razdejanje. Vtis je boljši kot v GTA4, kjer so pogon RAGE šele sestavili, da San Andreasa ne omenjam. Dlje nazaj mi ni treba seči.

Radio bla-bla

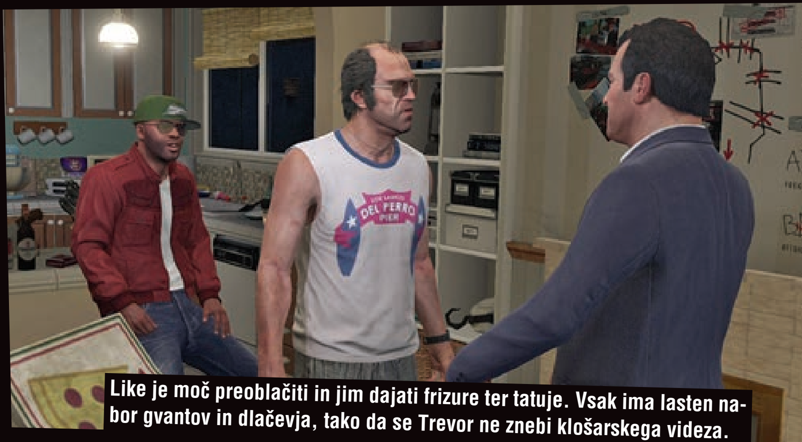
Radijske postaje v Grand Theft Autih so legendarne in razkrivajo tisto plat serije, ki jo komentatorji v splošnih medijih vedno spregledajo. Treba je le prisluhniti številnim pogovornim oddajam in oglasom, da ugotoviš, kako Rockstar North z macolo udrihajo po nebrzdanem potrošništvu in uživaštvu. Petica prinaša nov delež oglasov, ob katerih ti gre na smeh in te silijo k razmisleku, kako slovenska družba sledi ameriški, na primer kmetavzarski džingl za pivo: *"Pißwasser, this is beer / drive drunk off a pier / I love drinkin' all day long / I beat my girlfriend as I sing this song."* Z južnjaškim ameriškim naglasom, seveda.
Bolj neposredna funkcija radia je glasbena spremljava, ko kruzaš po cestah. Postaje v GTA5 so vnovič urejene tematsko in prinašajo hite, kot je Rihannin Only Girl. Toda izbor, pri katerem je plodno sodeloval znani producent DJ Shadow, je mnogo subtilnejši in bolj okusen od jerbasa vkup zmetanih uspešnic. Med urami glasbe naletiš na odlične stare rock komade, kot so Big Log Roberta Planta, Heartbeat Dona Johnsona, I'm Free Kevina Logginsa in Lonely is the Night Billyja Squierja, dočim bo subwoofer v prtljažniku zašvical ob gangsta rapu 2Paca (Ambitionz Az a Ridah), Snoopa Dogga (Gin and Juice) in Ice Cuba (You Know How We Do It).



Stranski učinek mojstrskega izbora je, da igralci slišijo dobro muziko, nakar jo gredo iskat na splet in se tako izobrazijo. Ogledi videov številnih pesmi iz GTA5 so na Tubi po izidu igre doživeli masoven porast. Kot je tudi prav, kajti vsakdo mora poznati Whiskey River Willieja Nelsona in Photograph Def Leppardov!



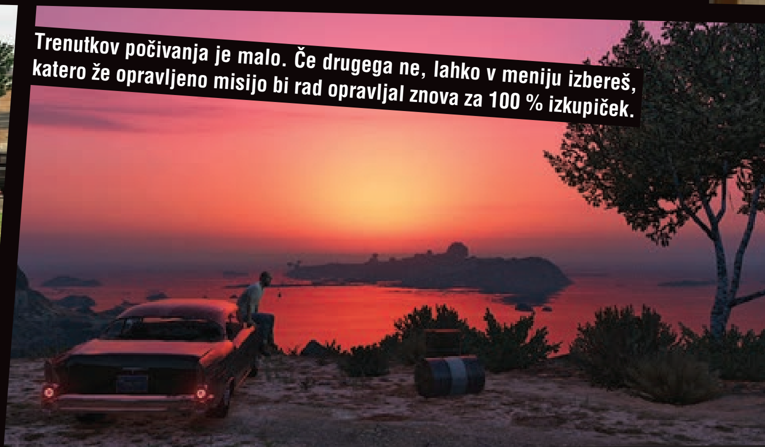
Malo prevečkrat si prisiljen v dolgovezno vozakanje in letanje naokoli, med katerim se nič ne zgodi. Je pa konec običajno eksploziven.



Like je moč preoblačiti in jim dajati frizure ter tatuje. Vsak ima lasten nabor gvantov in dlačevja, tako da se Trevor ne znebi klošarskega videza.



Povzročanje naključnega kaosa je zadovoljujoče kot vedno. Takoj ko uperiš orožje, začno ljudje zganjati paniko, bežati in se zaletavati.



Trenutkov počivanja je malo. Če drugega ne, lahko v meniju izbereš, katero že opravljeno misijo bi rad opravljal znova za 100 % izkupiček.



Igrišče za golf je eno in ima devet lukenj. Fizika ni ravno napredna in zamahovanje je enostavno, kljub temu pa je treba biti za uspeh spreten.



Joga je po igralni zanikrna obstranska dejavnost, kjer moraš QTEjati do nezavesti. Njena srž leži v čudaških, posmehljivih položajih telesa.

univerzum možnosti

Kakor je v GTAjih običaj, samotarja izven premočrtne kampanje čaka kup alternativnih opravil. Nekatera so zapečena v neobvezne misije, na primer odvažanje napak parkiranih avtov s pajkom in lov na jelene, kjer uporabljaš puško z daljnogledom ter paziš, da te divjad ne zavoha. Druge spoznaš v kampanji ali jih odkriješ na lastno pest.

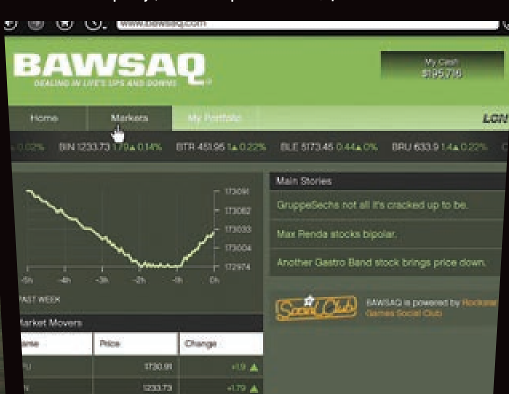
Tako skačeš s padalom na tarče, igraš golf, tenis in pikado, izvajaš jogo, sodeluješ v dirkah z avtomobili in vodnimi sanmi, vadiš na strelišču, se udeležuješ triatlonov, pimpaš avtomobile, iščeš odskočišča za kaskaderske skoke … Pričakovano je iskanje skritih paketov, razmetanih po morskem dnu, in delov vesoljske ladje, ki odklenejo neonsko vozilo space docker. Sprostiš se lahko pri striptizetah, kjer si naročiš vroč ples v naročju in jih otipavaš, ko izbacivač gleda stran. Oziroma sedeš pred televizor, kjer vrtijo namenoma debilne izpeljanke Power Rangerjev in katastrofičen reality show, ob katerem je Jerry Springer kot kandidat za emmyja.

Posebne vrste vznemirjenje nudi udejstvovanje na dveh borzah, LCN in BAWSAQ. Delnice na prvi so odvisne od tega, kaj počneš v kampanji, zlasti v petih stranskih misijah, kjer se greš plačanega morilca. Če prej kupiš ustrezne delnice in jih nato prodaš, si deležen mastnega dobička. BAWSAQ pa spremlja navade spletne skupnosti, kjer so določene tvrdke bolj priljubljene od drugih, na primer Ammu-Nation, kjer tržijo orožja in strelivo. Delniška trga sta, odštevši goljufije, najhitrejša pot do premoženja, ki ga zvečine vlagaš v nepremičnine, kot sta krčma in pristajališče za helikopterje. Te so lahko dokaj poceni, nekje par sto tisoč denarnih enot, do težkih milijonov, kot je golf klub.

Žal je tudi pri obstranskih aktivnosti očiten manko globine. Golfišče ima le devet lukenj in ne ravno napredno fiziko, pri tenisu ni vedno težjih nasprotnikov, padalski izzivi so si preveč slični, dirke se sila ponavljajo, maratoni so sitni zaradi nuje stalnega drkanja istega knofa in tako dalje. Nepremičnine bi lahko dale več od denarja, brezplačnih uslug, vozil in občasnega lova na roparje.

Nekaterim se bo zdelo zamalo, da manjkajo nekatere omiljene dejavnosti iz prejšnjih GTAjev. Resda se lahko greš taksista, ni pa več ne dostavljalskih, ne policijskih in gasilskih misij, igranja biljarda in zavzemanja mestnih področij, kar je bilo svojčas zelo zanimivo. Takisto manjka raketni ruzak iz San Andresa. No, po drugi strani ti nihče več ne sitnari po telefonu, da gresta žurat, kar je šlo mnogim na jetra v štirici.







Gola velikost kajpak ni porok za odličnost in v teh širjavah je moč početi marsikaj. Za razliko od štirice, kjer je stranskih opravil primanjkovalo, so Rockstar North v petico natlačili zvrhan koš obstranskih početij. O tem, kako igraš golf in se spuščaš s padalom, beri v ločenem delu opisa.

Distrakcije gor ali dol, temelj ostajata vožnja in streljanje. Oboje je kot ponavadi preprosto in arkadno, a nadalje izboljšano. Resničnim podobni avti izmišljenih znamk so manj plavajoči kot v štirici in jih je užitek nadzorovati. Zanje velja enostavno pravilo: hitreje kot gredo, teže jih je upravljati. Opaziti je več zmogljivih mašin kot poprej, tako da iskanje ustreznice ferrarija ali audija v premožnejših četrtih ni težava, poškodbe pa tokrat manj vplivajo na voznost. Takisto je moč sesti na motocikel, od japonske strele do chopperske prdulje. Ukradeš jo motoristični bandi The Lost, ki si jo spoznal v dodatku za GTA4.

Pri rešetanju je moč okoliške objekte, kot so stene, kontejnerji in vozila, uporabljati za kritje. Izza njega se dvigaš, streljaš in se skrivaš nazaj. Paziti je treba, kam se potuhneš, saj les poka in se kamen kruši. Nažiganje je manj okorno kot v predhodnici, adrenalinsko in vzdušno, ko trume sitnob umirajo v okusnih krvavih prščih. Uničena vozila pa cvetijo v plameneče rože, da kosci frlijo na vse strani. Dogaja, ni kaj reči.

"Just ignore the bodies!"

Vožnja in streljanje sta temelj številnih stranskih in osrednjih misij, katerih skupna količina se približa stotici. Ne manjka domišljijskih, ko se na špagi spustiš po stranici nebotičnika, s snajpo sklatiš avion, iztiriš vlak, se spustiš po brzicah, voziš bondovski avto z mitraljezi v nosu, z malim letalom pristaneš v velikem in izvedeš atentat na 'Steva Jobsa'. Drugod se nekam odpelješ in tam koga fentaš, zasleduješ avte, si prevozna služba in tako dalje. Marsikdaj moraš tiholaziti – s previdnim stopanjem se približaš sovražniku od zadaj in ga pošteno kresneš po betici, da nemočen omahne v nezavest.

Aplikacija iFruit

GTA5 ost usmeri tudi v obsesijo z blagovnimi znamkami, za kar uporabi izmišljeno stilizirano skledo sadja, ifruit. Ni težko ugotoviti, na koga cika. Ifruit je hkrati naziv brezplačne aplikacije za iOS (inačica za Android bo sledila), ki nudi predvsem dvoje. Eno je pimpanje avta na telefonu ali tablici, s prilagojeno registrsko tablico vred. Na njej lahko recimo piše PO*TEPUH, KR*IPA ali GO*FASTER. Druga Ifruitova namembnost je ukvarjanje s psom Chopom. Kosmatega kompanjona na zaslonu čohaš, mu daješ jesti in z njim v miniigrah odganjaš barabe od avtomobila, v osrednji igri pa mu mečeš žogo. V zahvalo med pravim igranjem grize napadalce in ti pomaga iskati skrivnosti, kot so deli vesoljske ladje.



Dosti nalog smo v temelju že videli v minulih delih serije, vendar so obogatene in predstavljene na nove načine, tako da je redko dolgčas. No, včasih vseeno je, ko moraš prekladati zabojnike v pristanišču ali se dolgovezno cele kilometre furati na nalogo. So pa vdelali nadzorne točke, checkpointe, ki so kar dobro razporejene. Tako ti ob neuspehu misije ni treba več ponavljati od začetka, kar sede zlasti pri daljših nalogah v okviru deloma nelinearne zgodbene kampanje.

"Only the weak use their brains – the strong use their BALLS!"

Čez palec bi rekel, da je le-te za kakih petnajst ur. Njena največja značilnost je raba treh protagonistov, kar je prvič v GTAjih, kajti doslej smo nadzorovali po enega. Junaka lahko s tiščanjem digitalnega križca in potegom desne gobice praviloma zamenjaš kadarkoli. Tedaj se pogled za nekaj sekund vzdušno oddalji v orbito in se nato približa delu mesta, kjer je kamerad, dokler ne padeš v njegovo kožo.

Trojstvo ima največ učinka v večjih ropih – heistih, ki jih je v štoriji šest. Gre za večdelne misije, katerih cilj je suniti enormno količino denarja ali se kako drugače dodobra okoristiti. Ko daš skozi filmsko debato med udeleženci, se je treba pred načrtovalno tablo odločiti za eno od dveh ponujenih poti. Tipična razdelitev je direkten ali subtilen napad, ki na primer vključuje uspavalni plin. Prav tako moraš izbrati dodatne člane, od strelca do hekerja, katerih doprinos k uspehu je tem verjetnejši, čim večji delež plena jim obljubiš. Glede na izbrano pot sledijo priprave, kjer v najprej krajših odpravah nabereš robo, denimo ustrezne avtomobile za pobeg. Nato je na vrsti osrednje kriminalno dejanje.

Prav v heistih pride izbiranje likov najbolj do izraza. Včasih s preklopom sam določiš, katerega dela misije bi se rad lotil v danem trenutku. Ostale pustiš za kasneje ali jih sotrpini opravijo sami. Drugod s skokom v tega ali onega junaka spremeniš način igranja. Primer je misija, kjer se Michael in Franklin s policisti ukvarjata neposredno, dočim je Trevor na dvignjeni poziciji in ima ostrostrelsko puško. Če imaš raje neposreden obračun, boš igral kot prva dva, če preferiraš luknjanje z razdalje, kot tretji. Res pa je, da ni priporočljivo ostati le v eni vlogi, saj te igra sem in tja z rdečim utripanjem portreta opozori, da je nekdo v težavah. Tedaj je pametno preklopiti nanj, saj zna sicer pod računalniškim vodenjem umreti. Če je to Trevor, ti je zdravi pameti navzlic kar malo žal. Bolj prisrčnega psihopata v igrah še ni bilo.

"American dream – it's FUCKED!"

Tako zgodba kot liki v GTA5 so karikirani in vse je namenoma pretirano do kraja. Pač v skladu z željami ljudstva, ki je dvignilo glas po resnobnejšem GTA4. Si pogrešal fuk? V prvih nekaj urah se – resda ne nazorno kot v modu Vroča kava, a vseeno – pokavsa vsak drugi lik. Michaelova žena se onegavi z mojstrom joge, starleta voljno nastavlja rit učitelju penisa, ee, tenisa, Franklinov pes naskoči kuzlo. Ti je dogajalo zakajanje v kombiju v San Andreasu? Po novem se ga z vaškim trobilom nakadiš do te mere, da v morastih sanjah pobijaš zobate aliene. Si čislal nabor čudaških oseb, kot je bil steroidni prifuknjenec Bruce? Tokrat srečaš britanska penzionerja, ki kradeta smeti zvezdnikov, popoldanskega zaščitnika

GTA Online

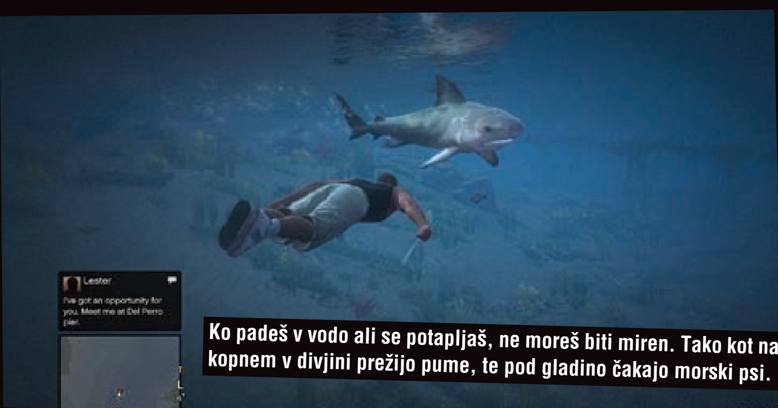
Ker Rockstar internetnega večigralstva za GTA5 ni preizkusil v masovni beti, temveč ga je na lastno pest splovil dva tedna po izidu igre v obliki brezplačnega obliža, se je zgodilo, kar smo slutili, da se bo. Milijoni so navalili na strežnike in bili deležni bodisi nedelujočega multija, bodisi poblaznele hroščatosti in celo naključnega izbrisa lika ter imetja. Trajalo je več dni, da so se težave kolikor-toliko umirile, in celo desetega v mesecu, ko to pišem, GTA Online po treh zaplatah še ne obratuje brez težav. Vendar pa se stanje umirja in kaže se bistvo, ki napoveduje dolgoletno obsesijo z levelanjem, streljanjem, dirkanjem in naključnim zbijanjem nič hudega slutečih igralcev.



V Los Santos prispeš kot lik, čigar videz v zanimivi potezi na lastno pest ustvariš z mešanjem lastnosti očeta in matere. Na letališču te počaka čvekaški Lamar, ki te vpelje v posel malega kriminalca, nakar se skozi niz uvajalnih misij zlagoma spoznaš še z drugimi osebki, stranskimi osebami iz enoigralskega dela. Čeprav je tvoj avatar nem, imaš zaradi tega občutek, da si vpet v neke vrste obstransko zgodbo, namenjeno razvoju tvojega poligonskega podložnika. A poudarek ni na pripovedi, marveč na tistem, kar počneš s Trevorjem, Michaelom in Franklinom, le da v stalnem spletnem svetu, ki obiluje z znanimi udejstvovanji.

Na GPSu se pokaže na ducate vročih točk, ki simbolizirajo misije. Ko prideš do njih, stopiš v iskalnik drugih igralcev, s katerimi se boriš ali sodeluješ. Lahko gre bodisi za naključne ljudi primerne ali neprimerne razvojne stopnje, bodisi za prijatelje, ki morejo biti organizirani v klapo – crew. Ko ste razporejeni, se začne žur, naj gre za streljanje v deathmatchu, dirkanje z motocikli čez drn in strn, skakanje s padali, ropanje prodajaln (eden grozi trgovcu, drugi čaka zunaj v avtu in živčno dodaja plin), golf in tenis z živimi soigralci, kar je mnogo zanimivejše od umetne pameti, in tako dalje in tako naprej. Z uspehi služiš denar in si višaš izkušenjsko stopnjo, kar med drugim omogoča rabo naprednejših orožij, na primer snajperke. S tem dobivaš tudi dostop do izvirnejših misij (ena skupina dirka po tleh, medtem ko jo druga obstreljuje iz lovskih letal), ter kupuješ nepremičnine, kot so garaže in stanovanja. Lahko pa preprosto ignoriraš misije in prežiš na soigralce, ki se vozijo ali tekajo naokoli. Na vabljivo parkiran superavto jim nastaviš eksploziv in ga v primernem trenutku sprožiš, nakar pobereš denar, ki jim pade iz žepa. Razen če so bili pametni in so ga naložili na banko pri bankomatu ali skozi spletno telefonsko storitev.

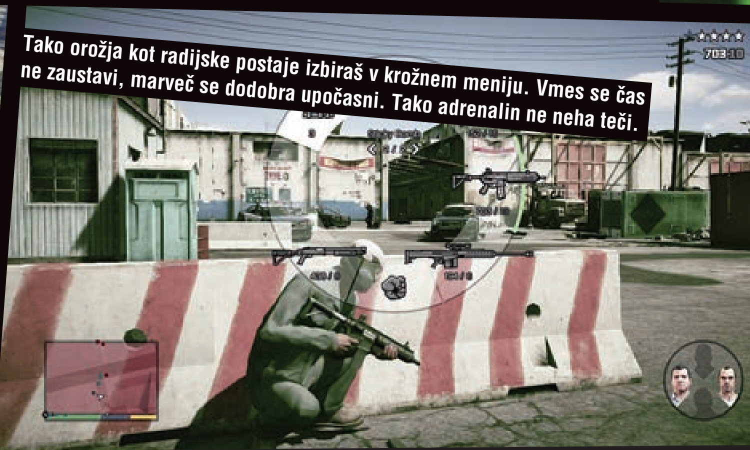
Zaenkrat ni posebnih multiplayerskih heistov in vse skupaj še ne stoji na trdnih nogah. Vsekakor pa je GTA Online že zdaj nadvse zabavna in obetavna postavka, ki jo lahko Rockstar še močno razvijejo. Mislim, da jo tudi bodo.



Ko padeš v vodo ali se potapljaš, ne moreš biti miren. Tako kot na kopnem v divjini preživijo pume, te pod gladino čakajo morski psi.


Občasno se igri utrga in zaide v sumljivo metamfetaminske vode. Recimo ko Trevorja najdeš vrh gore, kako v dekliški oblekici blebeta o NLPjih.


Spuščanje s padali je le eno od številnih večigralskih doživetij v GTA Online. To je brezplačni večigralski dodatek, ki je še nedodelan, a ga flikajo.

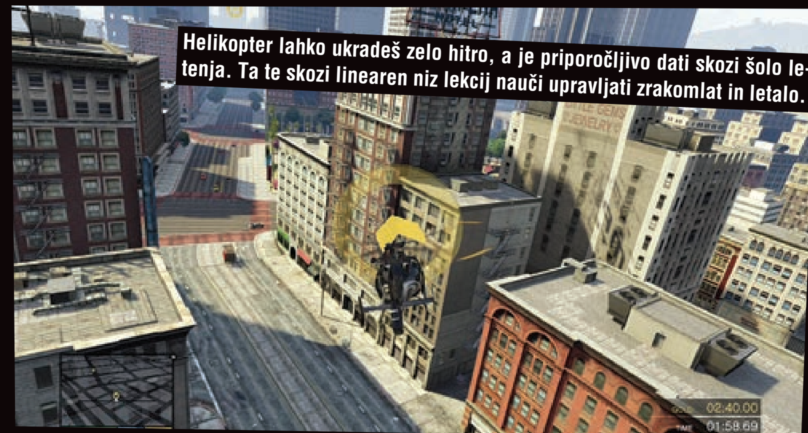

Tako orožja kot radijske postaje izbiraš v krožnem meniju. Vmes se čas ne zaustavi, marveč se dodobra upočasni. Tako adrenalin ne neha teči.



Fufelj, otepačev in megadlak v GTA5 ne vidiš, se pa številni liki tudi brez tega nedvoumno onegavijo. Seks je kajpak prazen in živalski.

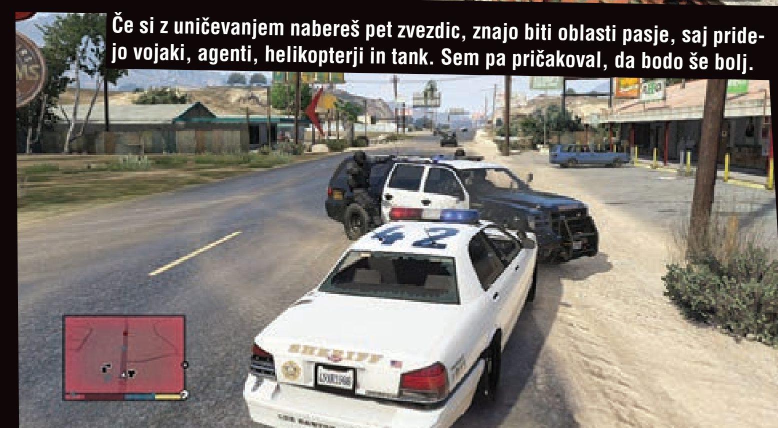


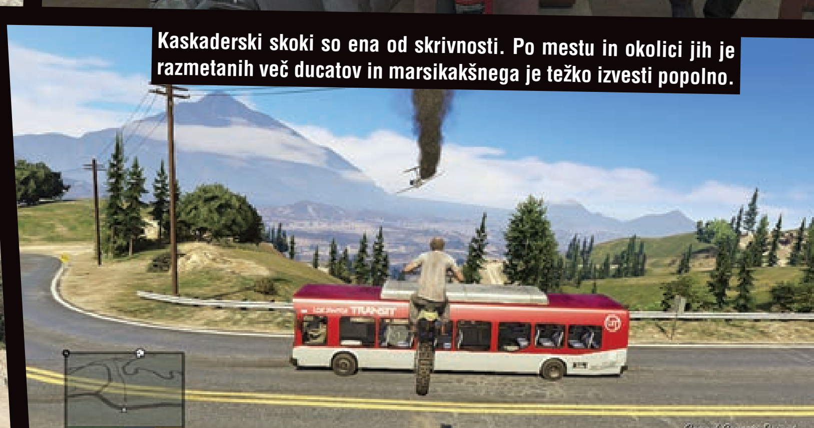
Avtorji v nalogah pokažejo veliko domišljije. Tu moraš na primer z avtom loviti kamerada, ki se med drvenjem po avtocesti oklepa jambora.


Helikopter lahko ukradeš zelo hitro, a je priporočljivo dati skozi šolo letenja. Ta te skozi linearen niz lekcij nauči upravljati zrakomlat in letalo.



Michael je bančni ropar, zato olajšaš trezor več tovrstnih ustanov. Skoraj vsi heisti so edino v glavni zgodbi, lahko pa se jih kasneje lotiš znova.


Če si z uničevanjemabereš pet zvezdic, znajo biti oblasti pasje, saj pridejo vojaki, agenti, helikopterji in tank. Sem pa pričakoval, da bodo še bolj.


Kaskaderski skoki so ena od skrivnosti. Po mestu in okolici jih je razmetanih več ducatov in marsikakšnega je težko izvesti popolno.

Kjer se hec konča

Temeljni obraz Grand Theft Auta V je psihopatski kanadski (!) kmetavz Trevor Philips, čigar neumnosti so nekje med smešnimi in komaj verjetnimi. Med slednje sodi dejanje, zaradi katerega moram igri dodeliti veliko črno piko. Gre za prizor, v katerem moraš s Trevorjem nazorno mučiti na stol privezanega ubožca. Indijsko obarvanemu ujetniku z drezanjem gumbov in sukanjem gobic na kontrolerju lomiš kolena in mu s štromom cvreš bradavičke, ga waterboardaš (simuliraš utapljanje z zlivanjem vode na cunjo čez obraz) in mu izdreš zob. Scene ni moč obiti in je interaktivna, zaradi česar je veliko močnejša, kot bi bila v filmski obliki.
Mislim, da so šli Rockstar North s tovrstnim izživljanjem predaleč. Eno je risankasto zbijanje pešcev in prostodušno luknjanje betic, drugo pa dolgovezno mesarjenje nemočnega človeka, umeščeno v prvo tretjino igre. Zanj v kontekstu zgodbe in likov ni prave potrebe, za nameček pa avtorji dobro vedo, kako Grand Theft Auto privlači otroke. Starostna oznaka 18 je za GTA5 docela upravičena.
V glodanje dajem še eno misel. Grand Theft Auto je resda kritika ZDA in vsega zahodnjaškega načina življenja. A istočasno je tako razbijaški, uničevalen in v golem bistvu neumen, da ne postane rešitev, marveč del problema. Resda se posmehuje potrošništvu, desničarjem in zločinom, vendar aktivno prispeva k degeneriranju razuma in ljudi, saj ne ponudi alternative. GTAji sami prispevajo k tistemu, iz česar se norčujejo – k propadu morale in vrednot, ko dajejo idiotu idealen poligon, da se obnaša kot idiot. Fašistično mučenje je nemara zadnji, najhujši korak v to smer.



svobodne Amerike, ki ne zna angleško, in blaznega paparaca, ki je pripravljen storiti vse za sliko češplje alternativne Miley Cyrus.
Vendarle ta zadeti svet ohranja vezi z resničnim. Tega se zaveš najkasneje, ko srečaš nepremičninskega agenta, ki jadikuje glede gospodarske krize. Bržda pa že prej, ko sprevidiš, da vsi trije glavni junaki ustrezajo klišejem, s katerimi smo prepojeni zaradi navala ameriške popularne kulture. Michael je priljuden bančni ropar s familijo in duševnimi težavami, kakršnega je upodobil James Gandolfini v Sopranovih … Franklin je zamorski čefur dobrega srca (a obstaja kak drugačen?), dočim je Trevor klasičen redneck, ki so ga metamfetamini nepovratno speljali na kriva pota. Z njimi se hitro povežeš in uživaš v njihovih peripetijah, saj so nemudoma razumljivi.
Večino špila tvori lahkotna zafrkancija, ki se spogleduje s teatrom absurda. Gre za bolj pobalinski, manj oster in inteligenten podaljšek kritike čezlužne družbe iz GTA4, kjer je Niko Bellic uresničeval neuresničljivi ameriški sen. Kriminalci Michael, Franklin in Trevor hočejo zaslužiti dovolj za penzijo, le da se gibljejo še v bistveno bolj neumni, pokvarjeni in gnili družbi. Izkoriščevalski kapitalizem cveti, množice ovčje blejajo ob kretenskih TV-šovih, vsakogar skrbi samo lastna rit, denar je sveta vladar. Folk je zlagan in plitek do obisti, kar vidimo po prepotentnežih, ki se izumetničeno pozdravljajo z jogijskim "Namaste!", in Franklinovi nedofukani teti (glas mame Princa z Bel-Aira :)), ki se obeša na najbolj butast feminizem.
V tej do skrajnosti potisnjeni podobi moderne Amerike se naši antijunaki zapletejo s kriminalci, magnatorji in vladnima agencijama, ki se borita za državna sredstva. Sledijo težke pizdarije, kakršne imamo radi.

"I'm rich, I'm miserable – I'm pretty average for this town"

Najmočnejša kritika v tem orjaškem špilu leti na tisto, kar zvrsti na splošno manjka: odsotnost globine. GTA5 je velik in razvejan naslov, ki je zmožen z milijardo zaposlitev nadomestiti realnost. A vse, kar v njem počneš, je prostodušno enostavno. Tako kot v prejšnjih delih si želim, da bi lahko namesto nekaj kvadratnih kilometrov s kaktusi posejane pustinje vdelali malo več kompleksnosti.
Te manjka zlasti pri streljanju, ki je – natanko tako kot v GTA4! – čez dolge ure praktično enako tistemu na začetku. Čeprav igra uporablja pogon iz Maxa Payna 3, je rešetanje, s katerim se stalno ubadaš, bistveno manj napredno kot v slednjem. Pač stisneš gumb, s katerim vzameš sovraga na muho, nato uporabiš onega za strel in vojak, policist, naključni nepridiprav ali žival pade pod revolverjem, jurišno strojnico, mikro SMGjem, bombometom, bazuko. Ponavljaj, dokler ni mrtvo vse. Z daljave z uzijem sklatiš celo helikopter! Edina naprednost so headshoti, ki jih kmalu naštudiraš, nevarnost pa pride od gole številčnosti sovragov, kajti pri štirih zvezdicah te začnejo loviti agenti in pri petih vojaki. Slično osnovno je tiholazenje, ki je daleč od izrabljanja senc in ogibanja kameram. Ne terjam Splinter Cella, za spoznanje več pa vseeno.
Dokaj neizkoriščeno je tudi menjavanje likov. Zunaj štorijalnih misij ne vedo drug za drugega, v njih pa je za uspeh pretežno vseeno, s kom igraš, saj imajo vsi dostop do vseh orožij. Razlog za rabo tega ali onega človečka bi lahko bile njihove posebne sposobnosti. Franklin zna upočasniti čas med vožnjo, da se reši iz šoferskih škripcev, Michael uro zabremza med streljanjem, Trevor pa plane v rdečkast klavski srd, med katerim je manj ranljiv. Fino, a te veščine ne doprinesejo toliko, da bi brez njih nastopile težave. Špil sem brez frke končal tako, da je Michael vozil in Franklin streljal. Polsmiselne so tudi njihove siceršnje lastnosti, od kondicije za tek prek letenja do vožnje, ki z rabo zlagoma napredujejo. Od tega nimaš dosti, razen da se počasneje upehaš in so leteča prevozna sredstva manj občutljiva na sunke vetra.
Najbolj razočaran pa sem bil nad plitkostjo in zakoličenostjo roparskih nalog, heistov. Lopovske svobode in kreativnosti je bore malo, saj zgolj izbereš pot, nakar storiš tisto, kar ti igra veli – vržeš kanistre z uspavalnim plinom v jasno označen prezračevalni sistem, zasleduješ ključno osebo in podobno. Nekoliko moraš pomigati le na koncu, kjer zahtevano poiščeš na podlagi fotografij, drugače pa te igra stalno drži za roko, kakor ji je v navadi. Tudi izbira spremljevalcev je krepko v drugem planu.
In naposled je treba vedeti, da je petica zelo tradicionalen Grand Theft Auto. Udinja se staremu receptu in se igra kot vedno. Pravzaprav mnogokrat deluje kot nekakšen 'GTA greatest hits', narejen po volji občinstva. Nekaj več ambicije ne bi škodilo.

"Nothing but make-believe will ever feel real again!"

Ne, Grand Theft Auto 5 ni nobena revolucija. A vseeno ima nemalo adutov, zlasti drhteč, močan, realen svet, s katerim je špil sposoben dobesedno nadomestiti resničnost in na desetine, nemara stotine ur delovati kot ena najmočnejših digitalnih drog. Prav tako gre znova izpostaviti izredno količino glavnih in stranskih opravil, nov niz odbitih oseb in tri različne zaključke, kar je odvisno od tvoje moralne odločitve pred finalom. Ter, seveda, obsežne spletne plati, o kateri pišem v ločenem okvirju. V dneh po splovitvi je bila dokaj pošvedrana, a z vztrajnim lepljenjem zaplat se bliža epskemu statusu nebrzdanega masovnega razčefuka, naj delaš misije ali preprosto povzročaš kaos po ulicah ter rovtah.
Najbolj impresivno pa je, koliko pozornosti GTA5 kljub epski širini nameni detajlom. Naj bodo to debate mimoidočih, naključni policijski pregoni, kratki filmi v več kinodvoranah ali različni pretepaški odzivi napadenih, kjer te recimo črnski tolpaš nažge v jajca in nato uide, dočim se mišičnjak na plaži izkaže z boksarskim znanjem. Oziroma bogat nabor situacij, ko ob skoku v drug lik ugledaš delček njegovega lajfa – Franklin se ravno poslavlja od dekleta na poziv, medtem ko se Trevor mačkast zbudi pred bogato vilo in se skozla v bazenček z ribami. Tovrstne malenkosti ti povedo, da so igro delali s srcem, in verjetno bo v spominu ravno zaradi njih ostala dolgo po tistem, ko bo rompompom izzvenel.

90 *Trojici se pridruži še Sneti, ki v žeji po krvi prekaša celo Trevorja.*
PS3 / X360 — Rockstar

Govorci

Serija GTA ima tradicionalno dobre bralce besedila. V petici sicer ni zvezdnikov, kot je bil Samuel Jackson v San Andreasu, a to se ne odraža na kakovosti. Delo z obilico navdiha ter humorja opravijo zlasti trije glavni čvekači: Ned Luke kot Michael, Shawn Fonteno kot Franklin in Steven Ogg kot Trevor. Slednji v pristnih izbruhih besa skoraj pogoltne mikrofon, medtem ko je Shawn v nulo naštudiral govorico iz getov. Glasovno delo pride najbolj do izraza v debatah, ko se junaki vozijo na misijo in se nenehno zbadajo. V eni od takih izvemo, da je Trevor v bistvu hipster! Dobre so tudi stranske osebe, med njimi klasično odpiljeni Lazlow, ki mora tokrat pod prisilo plesati v gatah. Drugače gre za resnično osebo, Luciena 'Lazlowa' Jonesa, ki je leta gostil popularno radijsko oddajo Technofile.





2K14 se zdi hujši slam dunk na PCju, kjer stane 30 evrov. A tu manjka modus crew in pecejaši so vajeni, da zaplate dobivajo z zamudo.

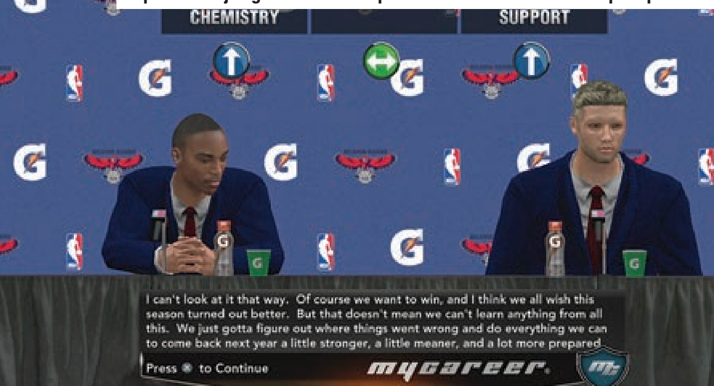




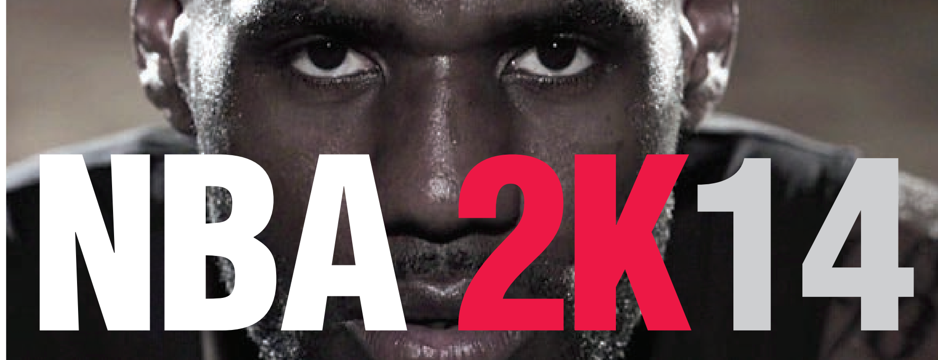
Naj gre za tekme NBA-moštev (zgoraj Nets vs. Hawks) ali evropskih ekip (spodaj CSKA vs. Olympiacos), špil je predstavitveno na nivoju in brez večjih hroščev. Bodo pa še morali delati na mnogih detajlih.



Trening ima prgišče novih drilov. Pri nekaterih komajda dobiš bron, pri drugih zlahka zlato. Če ga preveč serješ, nisi deležen ničesar!



MyPlayer spet nažira z lesenimi novinarskimi konferencami. Je pa napredovanje igralca hitro in po eni sezoni si lahko že v prvi peterki.



NBA 2K14

LeBron James je 2,03 metra visoki, 113 kilogramov težki superzvezdnik lige NBA, ki ima v malhi dva šampionska prstana in kup drugih lovorik. Ker je nastopaški alfa samec, gre nekaterim blazno na živce. Sploh onim, ki menijo, da je leta 2010 iz Cleveland Cavaliersov v Miami Heat prestopil le zato, da bi z Boshom in Wadom postal prvak. “Jasno,” pravi LeBron, “zakaj bi sicer igral v NBA?” Drugi pa ga imajo za najboljšega košarkarja na planetu. Tako ali drugače so 2K Games z njim na naslovnici zadeli žebljico na glavico. Prodali bodo veliko in govorilo se bo. Čeprav oboje ne povsem upravičeno, kajti NBA 2K14 je zaradi čudaških odločitev slabša igra, kot smo pričakovali.

73 *Sneti še zrajcan od Eurobasketa pade v NBA, ki jo naša celina malo briga.*
PS3 / X360 / PC — 2K Games

Pro stick je šik

Revolucije v okviru obstoječih sistemov in pogona ni, morda bo drugače v inačici za PS4 in xbox one. 2K14 je popiljen stari špil, ki že nekaj časa nima konkurence, a kljub temu napreduje.
Letos je to vidno v simulacijskem pogonu, ki tekme še za korak približa pravim. Vtis je najbolj naraven doslej zaradi razširjenega nabora animacij, ki spremljajo zlasti tvegane gibe. Skoki med tekom v obrambi lahko zdaj botrujejo temu, da se tvoj košarkar zaleti v nasprotnega in oba skupaj odnese po tleh. Prav tako se športniki v gneči hitreje zaštrikajo in opotečejo, da jim žoga pade iz rok, medtem ko je drkanje gumbov za skok in krajo žog kaznovano. Zato se je priporočljivo naučiti prenovljenega nadzora na desni gobici ('pro stick'), s katero je laže metati, preigravati in navdušujoče podajati. In zato je tokrat obramba še bliže bistvenemu statusu, ki ga ima v resnični košarki.
Jasno, gre za malenkosti, ki pa so važne za tiste, ki dosti igrajo. Ti bodo opazili še manjše napredke umetne pameti, ki je sedaj celokupno presenetljivo solidna in na visokih težavnostih prav okrutna, animacij poligonskih likov in pristnosti vzdušja, zlasti kako se občinstvo odziva pri menjavanju vodstva. Sprotno in avtomatično dopolnjevanje postav – rostrov je samoumevno.

Ko Kralj zavlada

Jako oglaševan je nov enoigralski način, LeBron: Path to Greatness. Sliši se kot oni z Jordanom iz 2K11, a se od njega kar bistveno razlikuje. V Jamesovi koži se znajdemo na koncu sezone 2013/14, ko se odločimo za eno od dveh osnovnih poti: ostanemo pri Heatih ali postanemo free agent. Sledita niza zakoličenih scenarijev, ki skozi niz ključnih tekem vodijo tja do sedmega prstana. Stezi sta bistveno drugačni, kajti medtem ko tista z Vročino pelje do obračuna z nič več upokojenim Kobejem Bryantom, se LeBron v drugi speča s Knicksi. Na srečanjih ne nadzorujemo le Jamesa, temveč vse moštvo, trudimo pa se tako zmagati kot izpolniti dodatne cilje.
Poleg 'poti do veličine' je 2K14 zvrhano poln modusov. V enoigralstvu dolgoživost zagotavljajo posamične tekme, sezone, menedžerski Association in skrb za igralca, ustvarjenega iz nič, s katerim vnovič začneš na draftu in ga skušaš karseda razviti. Z njim se lahko na spletu podaš v oživljeni način crews iz 2K11, kjer se ulične košarke 5 na 5 ter 3 na 3 udeležiš z lastnoustvarjenimi ekipami, ki jim je moč prirejati logotip in zunanjost. Važnejši faktor kot doslej je utrujenost. Inačica tega je MyTeam, v katerem moštvo narediš iz NBA-košarkarjev, nakar igraš sam ali na netu s prijatelji v boju za končnico ali na turnirjih. Bržda pa boš največ časa preživel kar v spletnih rangiranih tekmah z naključnimi tekmeci, kar normalno deluje takoj spočetka.

Odrinjeni na rob

2K14 je popiljen in zaokrožen paket, ki nudi veliko vrednosti za denar, saj ga je povsem mogoče aktivno igrati vse do leta osorej. A pelinu se ni moč ogniti, kajti pravih novosti je komaj kaj. Prav otožno je, kako slična kot leto prej sta modusa MyPlayer in Association, kako okoren je znova tutorial in kako zunanjost ni napredovala. Največja pretresa sta LeBron: Path to Greatness, ki je simpatičen, a z vnaprejšnjo določenostjo preveč okostenel, in prvič v nizu 2K vdelava štirinajstih moštev iz Evrolige. To so Alba, Olympiacos, Panathinaikos, Maccabi, Emporio Armani, Montepaschi, Žalgiris, Barcelona, Real, Laboral Kutxa, Unicaja, CSKA, Fenerbahče in Anadolu Efes. Prisotna so s po desetimi igralci in Evroligi prirejenimi pravili, kot je drugače postavljena črta za tri točke.
Lepo je igrati s Spanoulisom in kompanijo, a odnos matične franšize je mačehovski. 'Naše' ekipe so omejene na eno samo generično dvorano in na posamična srečanja proti umetni pameti ali fizično prisotnemu živemu igralcu! Ne moreš jih prevzeti kot direktor, z njimi ne moreš organizirati sezone in, kar je najbolj žalostno, ni jih moč imeti v spletnih tekmah. V predstavitvah pred tekmami evropskih moštev pa govoričijo o NBAju. Ni se moč znebiti vtisa, da so okruške Evrolige stlačili noter zaradi oglaševanja, saj jih niso opremili niti s trohico konteksta. Dvomim, da bo na playstationu 4 kaj drugače.



78
Pleksi steklo čutno vzvalovi pod naletom Snetijevega frisa z zlatim zobom.
PS3 / xbox 360 Electronic Arts

Prvi del EAjeve hokejske serije je izšel, ko številni med našimi bralci sploh še niso pridrsali iz maternic. NHL Hockey se mu je reklo in pisalo se je leto 1991, ko je Slovenija dosegla neodvisnost. Naše državice v najnovejšem delu sicer še vedno ni na spisku reprezentanc, kar je nezaslišano, saj dostikrat igramo v elitni skupini. So se pa EA poklonili najbolj znani stari epizodi, NHL 94, ki je hkrati prvi del, spisan za računalnik.
V štirinajstici je moč pognati istoimenski modus s poenostavljenim nadzorom brez natančnih preigravanj in naprednih fint. To povzroči, da hokejisti kot njega dni besno šibajo gor in dol po ledu, se divje bodycheckajo in serijsko talajo gole. Mora za čistune, fajn za tiste, ki bi se radi predvsem zbijali in zabavali, posebej v fizični družbi prijateljev. Sodobne športne igre znajo biti komplicirane in tak podmodus paše. Škoda le, da je udejanjen le v današnji grafiki. Šestnajstbitna inačica bi bila zakon, četudi bi jo bilo treba odkleniti ali celo dokupiti.

Po tleh letijo rokavice

V smer zabave je potisnjen ves špil. Medtem ko je imel NHL 13 v čislih zlasti realizem, česar se ni bilo moč znebiti s še tako požrtvovalnim nastavljanjem drsnikov, je naslednik bolj akcijski. Ne do te mere, da bi postal arkada, toda opaziti je, da so EA Canada izkušnjo naredili udarnejšo. Igra teče hitreje in zbijanje po tleh je laže ter bolj verno zaradi rabe Fifinega pogona Player Impact. Spočetka se trki v primerjavi z lansko inačico ne zdijo posebej drugačni. A sčasoma uvidiš, da je sistem konkretno nadgrajen. Takisto je laže dosegati gole, zlasti če ciljaš v kote, in preigravati, kajti mencanje s ploščkom (deke) je napredovalo.
Najbolj očitna je povečana pogostost pretepov. Naleti se velikokrat izcimijo vsaj v peteljenja, če ne kar v fajt. Zaradi okruškov tehnologije iz boksarske serije Fight Night je deljenje direktov ter aperkatov med vlečenjem za dres in izmikanjem elegantnejše kot prej. Res pa je, da začne stalno traženje gužve motiti gonjo za pakom, zato je modro poseči v nastavitve, saj nimaš vedno izbire, ali boš sodeloval ali ne ('drop gloves').

Po luftu pa čekani

Bolj kot igraš, bolj se ti zdi, da so EA letos nadvse posrečeno uravnotežili realizem in zabavo. NHL 14 ima najboljše od obeh svetov in drsa gladko kot Kopitar proti zmagovitemu golu za Los Angeles Kingse. Naj se udejstvuješ samotarsko, kjer ti igra nudi običajen nabor posamičnih tekem, lig, sezon, menedžerskega sedeža in nekoliko nadgrajenega načina be a pro z lastnim hokejistom, čemur zdaj pravijo live the life, ali večigralsko.
V multiju so zelo priljubljena rangirana spletna srečanja z uradnimi moštvi, ki pa jim grozi prevlada modusa ultimate team, kjer z igralci na kartah furaš lasten klub. Letos še tolikanj bolj, saj ta način uporablja odlični Fifin sistem divizij, med katerimi se seliš glede na to, kako dober si. Napredovanje ali nazadovanje običajno napoči čez deset tekem in še kako nalezljivo se je boriti za navidezni pokal. Prisotna sta tudi novoletna spektakla Winter Classic 2011 in 2012.
Škoda, da ni šestih letošnjih dogodkov na prostem, je pa res, da je NHL 14 dobro založen glede uradne licenčnosti. Prisotna so praktično kompletna moštva treh ameriško-kanadskih lig NHL, AHL in CHL ter evropskih, kot so češka, švedska, finska, švicarska in nemška, plus reprezentance. Poleg tega igra vsebuje letošnje spremembe po lockoutu, kot so nove razporeditve po skupinah, nekoliko drugačna pravila in sveža končnica.

S '14 je konec neke dobe

Navdušenje umirja dejstvo, da je nova verzija v prvi vrsti orenk obliž za trinajstico. Športni navdušenci smo vajeni, da plačamo polno ceno za piljenje, toda najnovejši NHL je v tem pogledu le nekoliko preveč ciničen. Navsezadnje so nekatere postavke docela marketinške, na primer modus live the life, ki be a pro nadgradi s polovičarskim medijskim cirkusom. Po zgledu niza NBA 2K si z odgovarjanjem na vprašanja medijev in klubskih velmož krepiš lastnosti, a vse skupaj izpade umetno. Drugi elementi so še vedno premalo izraženi, recimo kemija v moštvu, in tretji ne zadosti izpiljeni. Denimo rigidna vloga menedžerja, katere se vsako leto dotaknejo ravno toliko, da greš vanjo s pričakovanji, a si na polovici sezone spet ihtav zaradi čudaških situacij ter neumnosti.
Na konkretni ravni pa zmotijo stvari, ki jih lahko popravijo z zaplatami – ali pač ne. Najbolj luknje v umetni pameti soigralcev, ki se v kontrah ne znajo najbolje postavljati in velikokrat bodisi zaostanejo, bodisi s prehitevanjem botrujejo ofsajdu. Hecno, kajti konzola drugače igra dokaj zrelo in realno, če odštejem bliskovita drsanja k ploščku in panterske obrambe slabših vratarjev na najvišjih težavnostih.
Glavni greh NHLa 14 z vratarjem Devilsov Martinom Brodeurjem na naslovnici torej ni, da bi bil kot igra slab ali slabši od lanske verzije, marveč to, da ne prinaša pravih novosti. Ni pa to čudno, saj gre za labodji spev aktualnega pogona. Ne dvomim, da bo NHL 15 narejen za PS3 in X360, vendar bosta najboljši inačici s svežim motorjem ob letu osorej nedvomno tekli na PS4 in xboxu one. Naj bo razlika očitna.



Pri kazenskih strelih sta očitni napetost v dvorani in upehanost komentatorskega para.


Ker garbanje mnogokrat prinese energijo obema ekipama, se zdita izzivanje in naletavanje od zadaj kot neke vrste nagrada.



Hokej je šport hrustov, pljunkov in kocin, zato je nekaj več gozdarskosti upravičene. Zlasti vzdušne so drobne zdrahe med adrenaliziranimi petelini, ki se ne iztečejo v kažin.



Zvezdica pod hokejistom kaže, da gre za hitrejši, arkadnejši in prizanesljivejši modus NHL 94. Ta nadzor je moč uporabiti tudi drugod.

Puppeteer









Barvne bogatije ne manjka, toda vtis raznolikosti je varljiv. Stopnje klobasasto ponavljajo prijeme, kar velja tudi za šefe, kot je gusarski ključak desno zgoraj. Vsak spusti kiklo, po kateri škarjaš navzgor in suneš v mehko. Usmrtitveni zaključek je sekvenca QTE s pritiskanjem gumbov.







Ni vse zlato, kar se sveti. Kaj pa, če se nekaj prekopicuje, kot bi pobegnilo iz špice Letečega cirkusa Montyja Pythona? Kdo bi vedel. Vsekakor je res, da se ob igranju te ploščade počutiš, kot bi prisostvoval hudo dodelani lutkovni predstavi. Ko se dvignejo zavese, s stropa priletijo marionete v fantastičnih kostumih in plahte bogate scenografije. Večplastnost, poudarjanje tekstur in drobčkan lik dajo vedeti, da se podajaš v skakalno avanturo, podobno LittleBigPlanetu. Media Molecule ni sodeloval, kajti špil prihaja iz Sonyjevega japonskega studia, kjer so med drugim napravili Loco Roco, Patapon in Rain.

Žogica Marogica na steroidih

Glavni junaček je sackboyu soroden deček Kutaro. Ni povsem kompleten, kajti zlobni medvednjak mu je požrl glavo. Zato si na vrat natika številne nadomestne buče, od pajkov in kron do sušija in sodčkov ruma. Da se vse skupaj dogaja na Luni, ki jo je omenjeni medved zavzel, docela sede v premaknjen okvir.

Kutaro torej rešuje Mesec pred zlom, pri čemer vihti zlate škarje s posebnimi močmi. Ko z njimi švisti po zraku, se poganja naprej in para platna, s čimer povzema ideje iz Kirby's Epic Yarna. Zastavice, listi v vetru, perje in dim tako postanejo potke za vodoravne in navpične odprave v zrak. Pob se nadalje nauči metati bombe, vleči težke predmete in lučati kavelj.

Stopnje so nadvse domišljijske, saj Kutaro iz ukletega gradu plane v gozd, zdrsne po kačjem hrbtu, pleza po goreči gusarski barki, potone na dno morja in še mnogo drugega. Ob njem leta pomagač v obliki mačka oziroma princese, s katerim rešujeta ujete otroke, odpirata skrinjice z draguljčki in zvračata kotličke z dodatnimi glavami.

Prvi žvižgi

Kutaro jih ima v malhi do tri in z izmenjavanjem so imeli snovalci velike načrte. A že tu se pokažejo prve osti omejenosti. Mislili bi si, da bo Kutaru stotinja različnih betic, med katerimi so lobanja, podmornica in celo pištola, omogočila veliko različnih sposobnosti. Z žabjo bi lahko više skakal, s hamburgersko podkupil sovražnike in podobno. Zato je osuplost toliko večja, ko se izkaže, da so betice komaj kaj več od življenjskih srčkov. Ko fanta kdo okrog kepe, mu jo hipoma odrobi, in če je junaček v nekaj sekundah ne ujame, je ob njo.

Čeprav špil okrog glav splete cel leksikon, se zdi, da jih v glavnem dostavlja naključno. Vsaka ima sicer zelo blago posebno moč, ki pa ni nič drugega od hecne animacije. Če se hrestaček s pravilno glavo poigra na vnaprej določenem mestu, morda odklene kanec ugodnejšo pot skozi stopnjo ali bonusen nivo. Da je to v zvezi z glavami vse, je bobneče razočaranje.

Še huje je, da gibanje ni gladko, kot bi se za resno platformsko igro spodobilo, temveč ga duši nedorečenost – znova v slogu LittleBigPlaneta. Skakanje, grabljenje za robove, odganjanje od vzmeti in hlastanje z rezili po zraku delujejo tako ohlapno, da nikoli ne veš, kdaj boš varno pristal in kdaj zgrmel v prepad. Mlahavost ne bi bila tolikšna težava, če bi bil špil odpustljiv. Pa ni in Kutara stalno meče iz ene vratolomne situacije v drugo. Ob smrti je k sreči postavljen na začetek posameznega sklopa, toda v primeru popolne deplecije življenj je treba v stopnjo od začetka.

Tega si ne želiš, saj Lutkar ni sproščujoč odmorček, kamor bi šel malce poskakovat. Stopnje se redno raztegnejo v debelo uro in na koncu vsake praviloma čepi šef, zato je igranje daleč od neobveznega. Mnogokrat je mučno in razvlečeno, ko zaradi šlampastega nadzora spet in spet zagrizeš v prah. Vse poka in se prevrača, a ob tem kmalu ni več pravega veselja. Sploh zoprna so dejanja s tematiko divjega zahoda, ko se v dirki s ponorelim parom bika in kobile lomiš kot slamica.

Ker ni poskrbljeno za modularnost oziroma delno nelinearnost, si obsojen na frustrirajoče zatike. Kutaro se skozi igro praktično ne razvija in njegove sposobnosti so same sebi namen, špil pa veščinam prilagojene izzive servira tik po pridobitvi. Daleč od Mariove elegance!

Ko zastor pade

Je pa videz čezvse krasen in vedno znova streže s presežki. Rad ima stereoskopijo, saj mrgoli elementov, ki prištrlijo skozi četrti zid, in plasti dogajanja. Pompozni pripovedovalec v vso to divjino dobro sede, čeprav so zgodbeni odseki včasih neokusno dolgi in mejijo na male muzikale. Takega nastopaškega preobilja ne pomnim iz nobene druge igre. Ob neverjetni podobi in neugnanosti se pisani, nori svet zdi kot Monty Python v lutkah.

A kakor v tem leži privlačnost, se Puppeteer ob odsotnosti ostalih temeljnih prvin priskuti. Igralno je izdelek enostavno podpovprečen. Če so ga hoteli prodati kot interaktivno marionetno predstavo, bi ga bilo treba zastaviti drugače. Poleg tega, da ga pesti nenapredna zasnova s stran vrženim potencialom glav, nedorečen nadzor ne gre skupaj z ostrino in razpotegnjenostjo. Vstopnica s 40 evri sicer ni polna, hkrati pa tudi ne pretirano ugodna. Zato ta premiera ne bo razprodana.

60 *Navi zgreši liano in pade v parter. Še dobro, da je le generalka.*
PS3 — Sony



V filmski reviji bi Beyond bržda pozdravili kot revolucionarno smer filmskega izražanja. Kot film je izdelek nadmočen, iz našega pogleda pa preveč gledalen in slabši od Heavy Raina.



Izživljanje Aidena nad neprijatelji je bolj osebno in zabavno kot pretepanje z Jodie.

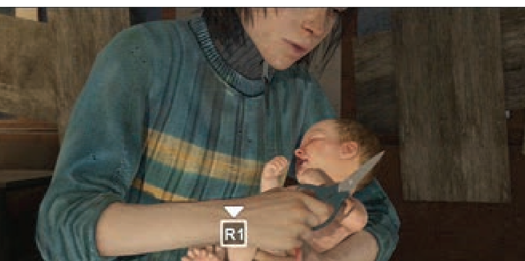


Brezdomsko poglavje je fino, z nekaj, a še vedno premalo obrobnostmi. Pozdravim pa prvi porod v igrah.



Beyond Two Souls







Igranje je tako, da Jodie sprehajamo naokoli in se fočkamo ob vroče točke.



Cena neuspešnosti v ravsanju je največkrat samo pretepena pojava.

Obstaja še en svet gozdov in jezer, gora in rek. Vsepovsod je, le prisluhniti je treba njegovemu šepetu. Niso to nebesa, niti pekel. Ni ne Boga, ne hudiča, zgolj nekaj, kjer nadaljujemo obstoj, ko umremo. Moja duša ga nenehno raziskuje, a spoznala sem ga le trohico. Lahko sem povsod ali nikjer, lahko se izničim ali znova postanem celota. Lahko se združim z drugimi dušami ali pa sem nepredstavljivo osamljena. In vse to le z močjo volje. Še vedno se oziram v stvarni svet in pazim na tiste, ki so mi ljubi. Rada bi jih objela, vendar sem zanje le venec spomin ...

Heavy Rain čez vse

Pripovedna komponenta je v igrah v najboljšem primeru na ravni drugorazrednih filmov in prepogosto potisnjena v ozadje. V tistih redkih izdelkih, ki stavijo na fabulo, pa je dogajanje ravno zaradi oklepanja rdeče niti praviloma premočrtno, kar zavda igralnosti in se spet pritožujemo. Resnica je pač taka, da štorija kratkomalo ne prodaja iger v taki meri, kot jih peskovništvo, velike eksplozije, širina možnosti in slično. Zato si založbe ne upajo visokoproračunsko eksperimentirati v tej smeri. Raje se oklepajo periodičnih serij in preizkušenih receptov.

Koncem devetdesetih je bilo drugače, kajti tedi so bile zgodbovno močne pustolovščine oziroma interaktivni filmi eden glavnih žanrov. A vremena so se spremenila, pri čemer krivde niti ne bom valil na industrijo. Ta se enostavno ravna po uporabnikih. Mi smo bili tisti, ki smo dali vnemar krajše, relativno dolgočasne miselnice z nizko vrednostjo za denar in se zapisali modernejšim, bolj intenzivnim ter spektakularnim pristopom, ki jih je omogočila nova tehnologija.

Ravno zaradi poplave kloniranih akcijad in odprtih svetov še bolj izstopa vsak odmik v izkušnji, zlasti če pride iz velikih studiev. Eden takih preizkuševalcev je francoski Quantic Dream, ki je leta 2005 opozoril nase s Fahrenheitom (Joker 147, 90), pet let kasneje pa se kronsko zapisal v anale z nenadkriljivim Heavy Rainom (J199, 93). Obe igri sta bili detektivki, v katerih smo izmenjevaje vodili več likov in se redno znašli pred odločitvami z daljnosežnimi posledicami. Vendar to nista bili ne klasični pustolovščini, ne tretjeosebni arkadi. Nadzor namreč ni temeljil na standardnih akcijskih potezah, marveč je Fahrenheit vpeljal tempirane premike gobic, katerih smer oziroma uspešnost je odločila dialoge, spopade in druge situacije. Heavy Rain pa je to nadgradil z gumbnimi zaporedji, čemur pravimo sekvence QTE (Quick Time Event). Zaradi smelega pristopa, izvrstne predstavitve in dobre povesti smo prav za dotični igri iz naftalina potegnili besedno zvezo interaktivni film.

Oba špila sta bila dobro sprejeta tako pri kritikih kot igralcih. Heavy Raina se je prodalo dobra dva milijona in je zaradi prelomne izkušnje dobil nagrado BAFTA ter bil marsikje proglašen za igro leta. (Če imaš playstation 3 in tega bisera nisi probal, obvezno popravi zamujeno.) Zato je res nenavadno, da ni modela nihče kopiral. Pričakovanje naslednjega projekta Quantic Dream je bilo le še toliko večje.

Jodie in Aiden

Beyond je postavljen v sodobnost. Glavno vlogo ima punca Jodie z nenavadno lastnostjo: nanjo je od rojstva pripeta entiteta, poimenovana Aiden. Sobivajoči duh spominja na daemone v Pullmanovi Temni tvari, dasi nima živalske forme in je vsem neviden. Ne pa tudi nemočen, saj daje venomer čutiti svojo prisotnost. Včasih z rahlim dregljajem, vetrcem ali zlaganjem stolov na kup, ko se razjezi, pa davi ljudi in prevrača avtomobile. Zajeban prijatelj, skratka, ki dekle velikokrat spravi v težave. Jodie zavoljo Aidena pravzaprav nima normalnega življenja, kajti kot osemletnico so jo zaprli v inštitut za paranormalne pojave. Njena skrbnika in edina prijatelja sta tamkajšnja znanstvenika. Ni čudno, da dekle ni prav nič židano.

Igra se razteza čez petnajst let Jodiejinega iskanja odgovorov o neobičajnem spremljevalcu. Vendar ne teče po časovnici, marveč je petindvajset odlomkov življenja nepovezanih in premetanih. Malo mešano se soočamo z njenim nesrečnim otroštvom, najstniškimi težavami, znanstvenimi testi, delom za agencijo CIA, nevarnostjo eksperimentiranja z onkrajem in z bežanjem pred oblastmi ter samo sabo. Pri tem pod nadzorom nimamo le dekleta, marveč lahko kadarkoli skočimo v Aidenov descentovski pogled. Z njim zbijemo škatlo piškotov z vrhnje police, odletimo skozi stene, prisluškujemo ljudem in jih strašimo, odpiramo duri, branimo prijateljico, kličemo stare spomine ali prevzamemo telo kakega nesrečnika. Ta igralna in zgodbovna naveza dveh prijateljev je izvedena zelo posrečeno.

Playstation 3, bravo

Avanturam vselej očitamo nečloveškost, neemocionalnost likov, ki se vedejo robotsko, govorijo monotono in stojijo, kot da bi imeli kole v ritih. Beyond je čisto nasprotje. Ljudje so razdelane osebnosti in naravnega gibanja, kažejo čustva v obnašanju in na obrazu ter temu primerno zvenijo. Jodie je v vsakem poglavju drugačna in med igralnim delom, torej takrat, ko jo usmerja igralec, krili z rokami, stoka, jezno brca, se opoteka, pači in joče. Vmesne sekvence v GTA5 so proti temu kot dvorazsežna risanka. Animacija je v splošnem na najvišjem nivoju, kar ni presenetljivo, saj se studio Quantic Dream ukvarja z zajemanjem gibanja (motion capture) za filmsko industrijo.

Za dodatno prepričljivost in višjo tržno vrednost so za podlago glavnih likov najeli znana obraza. Ellen Page, ki se je proslavila z mladostniško dramo Juno, je Jodie, hollywoodski veteran Willem Dafoe pa je dal fris, stas in glas znanstveniku Nathanu. Mimika resda ni popolna nalik Avatarju in sem ter tja se kak nasmeh ali šoba poligonsko zalomi in mala Jodie izpade kot Chucky. Tudi vsi liki niso enako podrobno zmodelirani. A vseeno je neredko slika videti zaresna, ne narisana. Na trenutke je prav srhljivo pristna, pri čemer noben delček ni ustvarjen vnaprej, marveč je vsa grafika računana sproti. Na sedem let starem hardveru!

Neizpolnjena želja LordaFebota: Beyond z več igranja. In nevidni prijatelj. Vseeno bi še tosmernih poskusov.

playstation 3 — **Quantic Dream / SCE**







Potez, kot sta premikanje levo desno za brisanje z brisačo in kroženje gobice za odčepnjenje steklenice, je malo. Prav tako večgumbnih QTEjev. Hot spoti so označeni s piko, ki jih aktiviramo s klikom na gobico. Prispeva pa k vzdušju spremenljivo tresenje dualshocka.



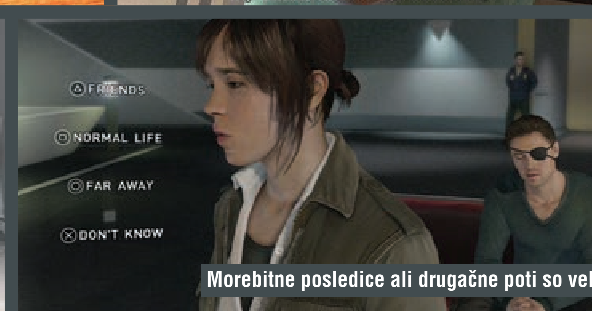
Aiden je edino orožje proti silam onkraja, koristen pa je tudi pri obujanju spominov.





Ellen in Willema so opremili z množico belih markacij, s katerimi so ju natančno digitalizirali.







Morebitne posledice ali drugačne poti so velikokrat na koncu polurnih poglavij. Brez sejvanja vmes.

Film z interakcijo

Sta ideja in izvedba potemtakem potisnili igralsko doživetje nivo više? Je David Cage s kompanijo znova presegel sam sebe? Na mojo veliko žalost je sicer izdelek po filmski plati odličen, igralna izkušnja pa je v precej pogledih korak nazaj od Heavy Raina.

Beyond je interaktivni film dobesedno, torej *film z interakcijo*, dočim je bil Heavy Rain igra, ki se dojema kot film. Tam je v drkanju knofov in nizanju zaporedij po QTE-navodilih na zaslonu tičal igralski izziv. Tam si vstal s previdnim premikom gobice, hladilnik si odprl z umerjenim gobičnim obratom, med tiholazenjem si moral tempirano pritiskati gumbe, za najbolj finomehanična opravila pa si jih celo držal po par skupaj. Še večja refleksivnost je bila potrebna v tepežih, v katerih si jih hitro fasal in liki so lahko celo umrli.

Tokratni špil kljub težavnostni nastavitvi "I play videogames often" izziva kot sestavnega dela sploh ne pozna. Dejanja, ki so prej zahtevala domiselne poteze v slogu dol + četrt obrata paličice, sprožimo z navadnim dregljajem gobice ali pritiskom na eno tipko. In takih je večina. Za popestritev je včasih treba hitro tapkati gumb, tresti joypad ali z njim suniti navzgor, dočim je zaporedij s tremi ali štirimi potezami zelo malo, zato je odveč govoriti o pravih QTE-sekvencah.

Prvih par ur upaš, da so taki le uvajalni deli. Ampak zadeva se ne izboljša in naposled imaš dualshock nemarno v naročju ter gumbe drezaš z mezincem. Umreti itak ni mogoče in čeprav Jodie pregarbajo, jo Pomočnik (to Aiden pomeni) naposled reši. Še največ napora terja nadzor spiritualneža, ki operira z obema gobicama hkrati, kar zahteva dva palca. Toda na splošno je izdelek v posmeh igratorju in bi mu bil kos z daljincem za TV. Prav tako ni nobenega reševanja ugank ali iskanja, kajti reči so zelo jasno nakazane.

Nekajkrat streljamo, a kljub videzu Splinter Cella tu nič nič igralnoakcijskega, le na znak je treba stisniti uhelj. Enako enostavno je pretepanje in šunjanje, ki je pravzaprav nepotrebno. Redno je Aidenovo destruktivno obnašanje, razbijanje kamer, davljenje in prisvajanje teles, a dobršen del igranja oziroma interakcij predstavlja sprehajanje po prostorih, sedanje, odpiranje vrat, oblačenje, pitje kave, risanje in podobno. Ipak je Beyond najprej drama, potem akcijada.

Resna, močna fabula z dobrimi liki je vrhunska in vredna ogleda, a menim, da ji časovna razkosanost brez reda ne dela usluge. Ni nikakršnega okvirja, zato nedorečenih koscev mnogokdaj ne znaš povezati. Vseskozi upaš, da bo konec v fuge nalil nekaj veziva, a zaman. Zaključki so čustveni, podajo odgovor, vendar marsičesa ne osmislijo. Predvsem ne strukture.

Razočaranje še v drugo

Se dodatne skrivnosti skrivajo v ponovnem igran ..., no, gledanju? Nekaj že, toda ko v drugo postopaš karseda različno, uvidiš, da Beyond za Dežjem caplja tudi pri prepletanju poti in posledicah odločitev. Dogajanje je precej bolj premočrtno, kot je videti ob prvem igrogledanju, ko še misliš, da imaš vse pod nadzorom. Zgodba je zacementirana od začetka do kraja poglavij in igre. Daljših enakovrednih dvopoti praktično ni. Niti različnih rešitev problemov ne, v smislu, da lahko nekaj stori ali Jodie ali Aiden.

Razvejanosti torej ni, je pa mnogo manjših vitic, recimo kaj bo dečva oblekla, naredila za večerjo in rekla osvajalcu. So tudi take, ki dajo oziroma odvzamejo kakšno minuto filma ali gredo za par trenutkov po drugi poti. (Policajem lahko pobegneš, ali pa te ujamejo in jim uideš čez dve minuti.) Na dveh ali treh mestih lahko napačno sosledje prej konča stopnjo. (Če Jodie kot najstnico ujamejo med nočnim pobegom, ne bo krvave jebačine v gostilni.) A drugačnosti pri vnovičnem igrogledanju so v splošnem kozmetične, prej spregledane malenkosti in par novih vrstic dialoga, brez teže oziroma spremembe v zgodbi. Ti pa preizkusi različnih možnosti prinesejo trofije.

Nenavadno velikokrat so nemoralne, kvarne odločitve nagrajene z dodatnim igranjem oziroma gledanjem. Zato pojdi za vogal s fukfehtarjem, maščuj se po zabavi, naredi samomor, napij se ga in zakadi! Še bolj zmoti, da nemalokrat izbira nasprotne možnosti da čisto enak rezultat. Rečeš, da ne boš igral biljarda ali zavrneš vabilo na ples, a se frača vseeno pusti pregovoriti. Oropaš trgovino kljub vključenemu alarmu in ne bo nič drugače. Drugače bi bilo, če bi bil špil bolj zajeban in bi se v drugo z njim uspešneje spopadal. Tako pa vsak igričar že v prvo doživi veliko večino. Zaključkov je sicer pet, toda to so le epilogi in ne raznolike igralne poti do konca. Nadzor nad zgodbo je zato zvečine samo navidezen. V Heavy Rainu sem dvakrat užival, saj sem prvikrat dosegel najslabši konec.

Dobra izkušnja, a ...

Ne pravim, da je Beyond slab, saj način rokovanja, dozdevno vplivanje na potek, predstavitev in pripoved dajo edinstveno in pozitivno izkušnjo. Čeprav se Jodie nikoli od srca ne zasmeji in je čemerna že od otroštva, so poglavja dovolj pisana in raznolika, od adrenalinskega bežanja policiji in brezdomskih peripetij prek pospravljanja stanovanja pred zmenkom in obiska indijanske farme do nivoja v slogu Black Mese iz Half-Lifa in vojaških operacij. Zoprnih odlomkov ni in nekatere stopnje si želiš pri priči odigrati ponovno. Težava je pak v tem, da smo videli boljši Heavy Rain. Že če slednjega ne bi bilo, bi Beyond označil za zanimiv poskus z globoko zgodbo, a nizko igralno vrednostjo. Tako pa dodam še poslabšanje zmagovalne mešanice v izdelek za motorične idiote. Denarja je sicer doživetje vredno, dobil boš zapomnljive trenutke in ob Jodiejini tragediji se ti bo milo storilo. Toda zadeva je ob koncu dneva komaj kaj več od dobrega sedemurnega filma, zato ji igroocene ne morem pripeti.

Nemara bi mu celo moral soditi kot filmu. Skozi oči slikosučnega kritika je Beyond revolucija. Od njega ima mnogo celo zunanji, pasivni gledalec, saj je kakovost gledanega visoka, potek pa brez zatikov, umiranj, ponavljanj. A nucal bi tipko fast forward. Ni namreč shranjevanja znotraj poglavij, vmesnih sekvenc pa ni moč preskočiti, kar moti, ko v naivnem iskanju drugačnosti še v četrto preigravaš določene dele. Toda to je razumljivo, saj je Beyond ena sama 'sekvenca', v katero so brezšivno vpeti osamljeni igralni delčki. Ti pa so preskočljivi. Praviloma z eno samo tipko.

PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO

NENAROČEN

NA RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK Joker

Prejmi vsakega 15. v mesecu še toplega Jokerja v nabiralnik in prihrani 20 odstotkov!

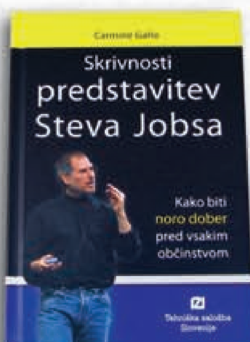
Nov naročnik dobi eno od teh pisanih daril po lastni izbiri!



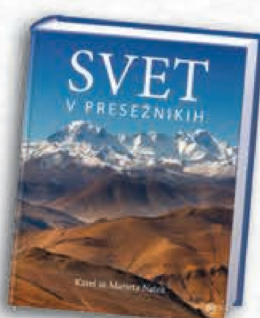
rokavice **OX** za vse vrste dotikabilnih zaslonov



srebrn ali črn ključ **USB 16 GB**



knjiga **Skrivnosti predstavitev Steva Jobsa**



knjiga **Svet v presežnikih**



simulacija Batmana **Arkham City**



pretepačina za PS3 **Mortal Kombat**



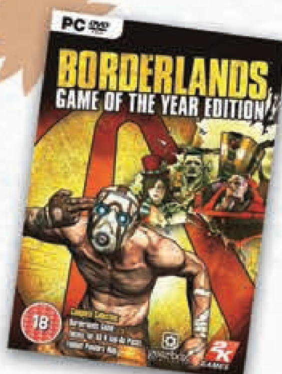
zobosnažni paket **Curaprox**



dirkalnica za PS3 **Race Driver: GRID**



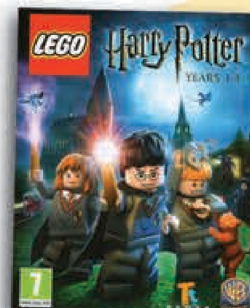
zgodovinska strategija z vključenim barbarskim dodatkom **Rome Total War Gold Edition**



streljanka **Borderlands**



kompilacija dveh odličnih arkadic **Lego Star Wars Complete Saga**



prvi del pustolovščin **Lego Harry Potter Years 1-4**



knjiga **Tolkienov svet**

Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.

Med novimi naročniki bomo izžrebali dva srečneža, ki bosta prejela kremo za nego obraza in praktično darilo.





Srečni septembrski nagrajenec je:

Luka Kovačič
Duplje

Za nagrado prejme Red Bullov nahrbtnik.

NEW SUPER LUIGI U

Ni splošno znano, da ima družina platformskih iger Super Mario črno ovco – Super Mario Bros. 2: The Lost Levels. Gre za dolga leta zgolj japonski del, ki ni enak zahodnemu SMB2 in ga je Nintendo pripravil za tiste, ki se jim je zdela enica za NES prelahka. Še danes med velja, da se lahko ima tisti, ki je zaobvladal Lost Levels, za mojstra zvrsti. Okvirno podoben orden si je moč pripeti, če razturiš razširitev New Super Luigi U, ki je za New Super Mario Bros. U tisto, kar so bile Izgubljene stopnje za prvenec.

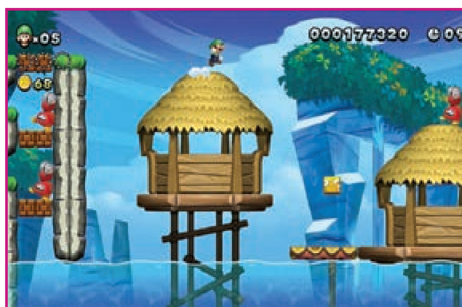


S peščenimi nivoju v New Super Mariu U verjetno nisi imel dosti težav. Tu se boš počutil kot lojze.

Dodatek, ki ga kupiš bodisi za 20 evrov v digitalni obliki v Nintendo Shopu, bodisi za 35 na samostojnem ploščku, prinaša tisto, kar so hardcore igralci New Super Maria U najbolj pogrešali. Visok nivo izziva. Saj ne, da je bila osnovna igra lahka kot pasulj, vseeno pa se je nekoliko bolj osredotočala na skakalni užitek in dober tempo. Luigiju dol visi za oboje.
Umeščen je v enak svet z 82 nivoji, ki so na istem mestu kot izvirni, a so vsebinsko bistveno drugačni. Prvič, so opazno krajši in ostrejši, k čemur se poda nova časovna omejitev – ura se zdaj izteče čez sto sekund. Drugič, nimajo vmesnih nadzornih točk, kar pomeni, da se ob smrti znajdeš na samem začetku. In tretjič, na stare spomnijo le po enakih osnovnih gradnikih, naj gre za dvigajoče se stebre, sukajoča se travna kolesa, podzemne traverze ali velika zobata kolesa po gradovih. Ta roba je zdaj nametana dosti zlobneje, pa tudi sovražnikov mrgoli. Hecno le, da šefi niso tako zahojeni, kot bi človek pričakoval.
Ključen element, ki doprinese k zajebanosti, je Luigijeva fizika. Mariov zeleni brat sicer skače više, kar doprinese več življenj zaradi dotikov bunk na zaključnih zastavicah. A hkrati je nemirnejši. Če ga igraš kot Maria, boš hitro izgubil živce. Treba se je privaditi njegovim posebnostim in razumeti, da Luigi brkatega rdečehlačnika križa s Sonicom! Poanta je namreč v tem, da se stalno in spretno giblješ naprej. Če zgrešiš kak žlehtno postavljen veliki kovanec, je bolje, da tečeš



Spodaj vidiš zajca Nabbita, nov lik v večigralstvu. Njegova neranljivost se zdi v tako hardcore špilu rahlo čudaška, a nekaj olajšanosti čisto sede.



Inercija Mariovega brata Luigija, ki letos praznuje trideset let, je tako močna, da se bo na vrhu te kolibe le stežka ustavil. Le naprej, po Sonicovo!

dalje in greš kasneje v nivo znova, kot da se ustavljaš. Zaradi tega je občutek krepko drugače kot v mirnejšem, bolj uglajenem NSMBU.
Nivoji v dodatku so zvečine izdelani premišljeno in temeljito, z Luigijevimi posebnostmi v mislih, in ko po koncu odkleneš staro fiziko, se ti zdi ta kar nekam upokojenska. Tudi življenja so zdaj bistveno dragocenejša, saj nabiranje kovancev ni več tako učinkovito.
V večigralstvu, ki je tako kot prej omogočeno štirim za eno konzolo (internetnega ni), pa se posadki pridruži neranljivi Nabbit, primeren za začetnike.
Strošek nakupa je upravičen, če si želiš krepkega izziva. Ali če bi rad naposled glasno rekel tisto, kar smo že dolgo vedeli. Mario je za babe, Luigi za dece! ***Sneti***

Nintendo ● wii U ● 20 / 35 EUR



Capini in ovire so nametani precej gosteje kot v NSMBU, kar ob Luigijevi fiziki pomeni dosti manj manevrskega prostora. To ni igrica za malčke!

RAIN

Zadnja leta je za PS3 izšlo kar nekaj 'umetniških' iger, kjer sta v ospredju stilizirana podoba in vzdušje. Sony se trudi z vlaganji v neodvisne studie. Rain je plod njihovega indiejanskega inkubatorja C.A.M.P., ki deluje znotraj SCE Japan Studio.



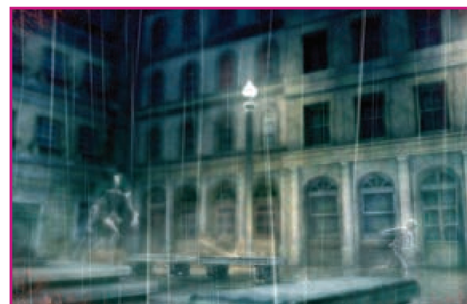
Špil ni težak, tako da ga lahko 'igrajo' tudi mlajši. Itak ti vse servira, če pa kje prevečkrat umreš zaradi glupe kamere ali zatika, ti ponudi še nasvet.

V glavni vlogi je deček, ki skozi okno na deževen dan opazi silhueto bežeče deklice, kateri sledi obris pošasti. Brez oklevanja se ji odloči pomagati in sledi ga pripeljejo v senčno mesto. Ta spomni na njegov domači kraj, le da je tu temačno in nepretrgoma lije. Kaj kmalu pod kapjo ugotovi, da je neviden. Opazi se ga kot obris pod dežnimi kapljami.



Niso vsi stvori sovražno nastrojeni. Tale orjaškež je bodisi prevelik in te ne vidi, bodisi preveč skuliran, da bi fural zlobo. Nudi ti celo premično zavetje.

To je osnovna mehanika te raziskovalne ploščade, kjer spočetka napreduješ sam, kasneje pa z dekletom, ki jo vodi playstation. Večinoma moraš tiholaziti in se redno skrivati pod napušče, da te velikani, nosorogi, psi in hrošči ne opazijo. Ugonobijo te namreč z enim dotikom. Če ti kak neprijatelj stoji na poti, ga lahko z skokom v lužo privabiš in nato pod zavetjem baldahina smukneš mimo. Tu in tam jih zamotiš še z blatnimi nogami, igračami in glasbili. Kraji, kjer moraš počepniti, uporabiti predmet ali deklici pomagati zlesti na višji nivo, so nakazani z bleščečim utripanjem, ki razsvetli sivkasto in turobno podobo Parizu podobnega mesta.



Velikan z gorjačo je poosebljeno zlo, ki te lovi skozi vse nivoje. V zadnjih je še posebej vztrajen, zato si udeležen v mnogo razburljivih pregonih.

Pot skozi osem linearno nanizanih poglavij te v štirih urah med drugim zanese v cerkev, cirkus in kanalizacijo. Žal pa je vse zelo omejujoče, saj lahko na višjo stopničko skočiš le na predvidenih mestih, medtem ko se rad zatakneš v kak nižji voz ali škatlo. Svobodno raziskovanje omejuje kinematografska kamera, ki se ne premika s tabo. Nadalje ti špil zgodbo in napotke dobesedno tišči v usta, kot da smo preveč neumni, da bi doumeli, kaj trenutna situacija od nas zahteva. Ko igro končaš, lahko greš v poglavja znova pobirat spomine, ki zapolnijo vrzeli v zgodbi, a je to precej medel povod za vnovičen zagon naslova.
Zgodba, grafična podoba in glasba so odlični ter so gonilna sila izkušnje, ki po odsotnosti pravega igranja spomni na Beyond ter Journey, ki te nimata za debila in ti nudita nekaj svobode. Tako je 13 evrov, kolikor želijo v Playstation Storu, za tistih par melanholičnih uric vseeno veliko. ***Raveer***

Sony ● PS3 ● 13 EUR



Bili so časi, ko je bil Nintendo splošno prepoznaven in obilno prisoten tudi v deželi na južni strani Alp – časi, ko je zanj skrbelo podjetje Laser plus. Sneti priobči njegovo zgodbo.

Laser plusova zgodba

Ljubljanska firma Laser plus se je za japonsko blagovno znamko v devetdesetih dodobra angažirala. Med drugim s prevajanjem priročnikov, telefonsko linijo za pomoč igralcem, ki so naleteli na nepremostljive ovire, in čisto pravim nintendovskim klubom. Lastnik Miran Kranjc nam pove to in ono o dobi, ko za Nintendo v Sloveniji ni bil prepuščen na milost in nemilost nezainteresiranih trgovcev.

Miran, kako je Laser plus prišel do Nintenda in kakšno je bilo tedaj po tvoji oceni stanje na slovenskem trgu z igrami?

Kot že ime firme pove, se je Laser plus spočetka ukvarjal z laserji – industrijskimi, medicinskimi, malo tudi z vojaškimi. Ko je mlajši sin končal prvi razred, sva mu ob obisku laserskega sejma v Nemčiji za spomin kupila, kot se je izrazil prodajalec, vročo robo z Japonske, ki so jo tisti hip dobili v trgovino. Tako je v Slovenijo prišel verjetno prvi game boy, skupaj s Tetrisom in Super Mario Landom. A nato so nastopile težave. Kje kupiti nove igre? Zato sva z ženo Katko začela poizvedovati, kako da Nintenda v Sloveniji ni, kako je z možnostmi distribucije in podobno. Na Nintendu so nas odslovili, da z bivšimi ruskimi državami ne kanijo sodelovati. Toda nekako smo se dokopali do distributerja za srednjo in vzhodno Evropo, avstrijske firme Stadlbauer, ter se uspeli z majhno zvijačo dogovoriti za sestanek.

Pri Stadlbauerju so ravno takrat postavljali ekipo za izvoz, v katero so pritegnili izvedence za prodajo iz raznih držav. V kratkem času smo morali pripraviti kompleten marketinški in prodajni načrt za Nintendo v Sloveniji. Sledilo je povabilo na pogovor oziroma zagovor v Salzburg. Videti je bilo kot zasliševanje v kriminalkah, ampak končalo se je z večerjo in dogovorom. Kasneje sva izvedela, da so imeli na mizi prošnje sedmih firm iz Slovenije, med njimi velikih in priznanih trgovcev. Zakaj so izbrali neznaten Laser plus? Verjetno zaradi srca in energije, ki smo ju bili pripravljeni vložiti v to delo.

Prva pošiljka Nintenda je prišla v Slovenijo tik pred Božičem leta 1992. Največja težava v tistem času je bila, da so v naših trgovinah pod imenom Nintendo ponujali vse mogoče kopije in ponaredke tako konzol kot iger. Eden od šefov pri Nintendu je rekel, da takega kaosa ni bilo niti v Libanonu. Tako smo morali najprej 'počistiti' trg, celo s sodnimi nalogi za zaplembo kopij. Predvsem pa ljudem dati vedeti, kaj Nintendo sploh je. Tudi Joker je pri tem precej sodeloval.

Tiste čase pomnim kot zelo dobre za Nintendo. Obstajal je Klub Nintendo, izhajalo je glasilo ... Kako je bilo to videti z vašega konca?

Res je, takoj na začetku smo tako postavili kar nekaj 'shop-in-shop' Nintendovih centrov po veleblagovnicah v Sloveniji. Svojim igralcem in kupcem smo želeli ponuditi vse, česar so bili deležni tisti v večjih deželah. Prevajali smo navodila za posamezne igre, kar se na konzolah ni dogajalo ne prej, ne kasneje, delovala je 'vroča' telefonska linija, kjer so bile na voljo vse mogoče informacije, od tega, kako narediti kakšno stopnjo, do tega, kje se da kaj kupiti. Prevajali smo celotne številke Nintendo Club Magazina, ki je v slovenščini izhajal istočasno z originalno izdajo. V vsaki reviji je bilo nekaj strani z našimi prispevki, pismi in risbicami slovenskih otrok. Revijo so dobivali člani Kluba Nintendo in ena od članic je bila tudi neka desetletna Tina Maze. Prirejali smo tekmovanja – na enem od prvih na Gospodarskem razstavišču je nagrade najboljšim v Mario Kartu podelila Nina Jerančič, takrat še deklica, vendar že prvakinja v gokartu. Po trgovinah so bile na voljo konzole za preizkušanje iger in tako dalje. Oglase smo plasirali v revije, na radio in celo na televizijo. Vsekakor ogromen marketinški zalogaj za tako majhen trg, kot je (bila) Slovenija, in tako majhno firmo, kot je bil Laser plus.

Kateri je bil vaš najuspešnejši Nintendov izdelek? Verjetno game boy?

Med konzolami brez dvoma game boy. Vsega skupaj smo v enajstih letih prodali skoraj trideset tisoč komadov različnih modelov. Pri softveru pa Super Mario Land in vsi mogoči Pokemoni. Teh iger smo prodali tudi desetkrat več od ostalih naslovov, skupno pa v povprečju tri igre za GB na eno konzolo. Druge konzole se game boyu po prodaji niso niti približale.

Kako je šlo v Sloveniji SNESu?

SNES je bil za game boyem naša druga najbolje prodajana Nintendova konzola. V tistem času sta dnevno prodajne police v povprečju zapustila dva super nintenda, pa vendar je vse skupaj zneslo le petino prodaje osnovnega game boya. Prodaja iger pa je bila v primerjavi z drugimi konzolami celo malo boljša, približno štiri na vsako prodano konzolo.

Glede na to, da je bil zaradi distribucijskega kanala skoraj ves Nintendov softver pri nas v nemškem jeziku, smo se bali, da bo več pritožb igralcev. A se to praktično ni dogajalo, saj smo navodila za vse najbolj priljubljene naslove v celoti slovenili, obenem pa poskrbeli za telefonsko pomoč tistim, ki so jo potrebovali. Če se je kdo pritoževal, so bili to starši, medtem ko so njihovi nadebudneži pridno igrali in uspeli rešiti vse uganke v nemščini. Lahko rečem, da smo prispevali k boljšemu znanju nemščine med igralci. Tudi najina sinova sta Zeldo občasno igrala s slovarjem na kolenih.

Smo pa imeli s SNESom največ problemov glede kopij. Na trgu je bila takrat množica 'konzol' v praktično identičnem ohišju z nasnetimi desetinami iger. Kar nekaj časa smo potrebovali, da smo trgovce prepričali, da teh ponaredkov niso več prodajali pod imenom Nintendo.



Game boy: 64 milijonov prodanih kosov po vsem svetu. Tetris kot priložena igra: 30 milijonov. Anali o GB najbolj zaželeni v ankici. Bodo.



Jokerjevci se radostno spomnimo dni, ko so nam ljubitelji revije občasno pošiljali lastnoročne risbice. Tudi na Laser plusu so dobivali take, kajpak z Nintendovo tematiko. Wario caruje!



SNES je bil osrednja konzola prve polovice devetdesetih za oboževalce frpjev in Nintendove magije. Anale o njem smo priobčili julija.

Kakšna pa je bila situacija z nintendom 64 (1997) in gamecubom (2002)? Mnogim se zdi, da je bila tedaj Nintendova moč že v zatonu zaradi playstationove krepitve. Sam sem mnenja, da tako hitro vendarle ni mogla izzveneti.

Nintendo 64, ki je prejel štafetno palico od SNESa, je bil po prodaji dejansko skoraj na istem nivoju, to pomeni v povprečju en do dva komada na dan. Ali je to veliko ali malo za naš 'gromozanski' trg, težko rečem. Vsekakor je bil finančni vložek glede na zaslužek prevelik. So se pa kar dobro prodajale ige, tako za SNES kot za N64 približno štiri igre na prodano konzolo. To je bilo bolje celo kot pri game boyu. Gamecube pa je na žalost prišel, tik preden so nas 'odslovili'. Zato težko govorim o omembe vrednih rezultatih, bolj o stroških. Vsekakor je bil začetek prodaje obetaven. Nintendo je bil tedaj še zelo prepoznavna znamka.



Pod Laser plusom je bil Nintendo prisoten na številnih prireditvah, na primer Festivalu iger in Veselem decembru. Deca je sodelovala v tekmovanjih v Mario Kartu in se družila. Lepa doba.

Zanimivo pri vsem skupaj je to, da več kot polovica lastnikov Nintendovih konzol po naših internih ocenah, ki so temeljile na neposrednih stikih z njimi, ni povezovala game boya in Nintenda. Game boy je bil game boy, ostale konzole pa Nintendo. Verjetno lahko to pripišemo dejstvu, da so bili lastniki game boyev v glavnem osnovnošolski otroci.

Zakaj je zgodba z Laser plusom in Nintendom izzvenela?

Našim 'šefom' v Salzburgu se je zazdelo, da lahko z vstopom Slovenije v Evropsko unijo kaj 'prišparajo', in sicer tako, da se nas rešijo in sami direktno poskrbijo za prodajo. Poiskali so neke formalne razloge, nam kljub veljavni pogodbi praktično čez noč nehali dobavljati robo in začeli na svoje. Trg je bil pripravljen (kako ne bi bil, saj smo ga gradili enajst let!), kupci in igralci so komaj čakali na novosti ... Pa se je takoj pokazalo, da tako na sončni strani Alp ne gre, in tako je Nintendo odšel v pretežno pozabo. Ne vem pa, kako bi v ekonomski situaciji, do katere je prišlo kasneje, lahko nadaljevali. Nintendo je namreč po svoje neke vrste 'prekletstvo' za distributerje. Cela vrsta jih je bankrotirala zaradi velikanskega vložka, ki je bil obvezen, če si želel z Nintendom delati tako, kot so zahtevali 'šefi' in kot si je Nintendo konec koncev zaslužil.

Taka je torej zgodba iz časov, ko se je na blagovni znamki Nintendo aktivno delalo in temu ustrezno želo sadove. Današnjim razpečevalcem Nintenda v Sloveniji, pa tudi sorodnih znamk, kot je playstation, to ni zares jasno, saj delajo vse preveč po liniji najmanjšega odpora. Zlati časi se verjetno res ne bodo ponovili – ni pa razloga, da mora biti namesto zlata le rjasta kovina.



Etrian Odyssey IV

Že četrti del serije Etrian Odyssey so torej splavili in še rimejk prvenca za 3DS napovedali, pa dvomim, da je zanju v Sloveniji kdorkoli slišal. Gre pač za igre na Nintendovih ročnih konzolah, ki so ponosne na gledanje nazaj. So prvoosebni frpji po starih pravilih v slogu Wizardryja, Might & Magica in Dungeon Masterja, cepljeni z japonskim erpegejskim izročilom. To pomeni prvoosebno igranje, ki zaobjema koračno gibanje po kvadratnih poljih, potezne boje, visoko težavnost in lastnoročno dopolnjevanje zemljevida, ki se riše na spodnjem ekranu. Ob vsem tem upokojenci rečemo, oo glej, to je pa tako kot takrat, ko so bili Whitesnake še kul!, in odpiramo denarnice. Zviti založnik, zviti.

Korak razlike

Bele kače niso edino, kar čaka na planjavah srednjeveške dežele, ki jo ogroža sušenje življenje dajajočega drevesa po zgledu nordijskih legend. Do yggdrasilske rastline v daljavi se je treba prebiti skozi več ločenih, tematsko samosvojih planjav in ugotoviti, kaj je narobe. Zgodbe spočetka praktično ni in tudi v celoti ni ravno v ospredju. Je pa res, da sčasoma izveš za nekaj zagat in razkriješ do neke mere zanimivo ozadje.

Več kot spletanja fabule je kramljanja z ljudmi, katerih levji delež nepresenetljivo najdeš v začetnem mestu. Le-to rabi kot oporišče, kamor se spet in spet vračaš, se zdraviš, kupuješ robo, prejemaš kveste in čvekaš. Retrousmerjenosti ustrezno se po njem ne moreš sprehajati, temveč je predstavljeno kot niz menijev z animejskimi ilustracijami lokacij in likov. Spočetka se ti to zdi preveč oskubljeno, a sčasoma začneš ceniti hitrost in praktičnost zasnove, saj z obiskovanjem krčme, kovačije in župana ne tratiš časa.

Tega boš vložil še in še, kajti Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan je obsežna, nepopustljiva igra. Sicer lahko izbereš lažji način za začetnike, a več kot očitno je špil namenjen klasični zahtevnosti, kjer se po smrti v ponavadi obsežnih temnicah znajdeš na zadnji posneti lokaciji v mestu in si ob ves napredek. Zavedanje, da crkot pomeni konec, ustvarja tisti posebni občutek, ki ga dajo le hardcore igre. Nemalokrat vzdušno kolebaš med tem, ali boš šel v temnici še malo naprej ali se boš raje vrnil v naselbino. En sam korak lahko sproži boj, ki vodi v smrt. Lahko pa sedeš v zračno ladjo, s katero se voziš po nadsvetu, obiskuješ ječe, se srečuješ z močnimi barabini in drugimi piloti ter s tal pobiraš obnavljajoče se živali in rastline, ki jih prodajaš za dobiček.



Megamedo je eden od vidnih sovražnikov, ki te ob prvem prihodu v 'temnico' (mnoge so pod milim nebom) praviloma dajo iz kože.



Vsake toliko se med spreletavanjem z ladjo pojavi zmaj, ki te ne sme začopatiti. Mu je pa dobro slediti, saj mu iz riti padajo kristali.

Capinstvo deluks

Pravih miselnih orehov v smislu razporejanja predmetov ni, čeprav je treba za preboj naprej včasih imeti s sabo ustrezen predmet. Ugankarstvo se pokaže drugod: v borbah.

Bojevanje je stalnica in je po eni strani tako staromodno, da večine sovražnikov ne opaziš, temveč te naskočijo naključno. Vidni so le bolj zajebani monstrumi, ki se jim je tedaj, ko prvič obiščeš lokacijo, dobro ogniti. Prav tako je zasnova docela klasična in spomni na Dragon's Queste, ko iz prve osebe v menijih potezno izbiraš akcije za člane druščine. Na zaslonu nato vidiš le učinek.

Toda ancientnost dopolnjujejo modernejši gradniki. Medtem ko so v starih erpegejih o uspehu odločale zlasti statistike, je treba v EO4 vložiti več truda. Pisana druščina sovragov, med katerimi je v skladu s šintoistično tradicijo največ izpeljank živali in rastlin, od zblaznelih sršenov prek razjarjenih medvedov do ihtavih gob ter nejevoljnih grifonov, si te zna pokoriti na mnogo načinov. Eni te ohromijo, drugi oslepijo, tretji napadejo, ko ti njih. Sposobnosti delujejo tudi v nasprotni smeri, saj slepo udrihanje marsikdaj vodi v poraz. Preveč specializirana petčlanska druščina lahko ima z nekaterimi kanaljami resne težave. Po drugi strani pa zna biti kup 'punčk za vse' prešibek, da bi se lahko kosal s pritokom sitnob.



Zgoraj je letenje z zračno ladjo, ki jo tudi nadgrajuješ, da sega vse više. Spodaj pa je karta na spodnjem ekranu, ki bi lahko nudila še več zaznamkov.

Bistvenega pomena je zato, da dobro izbereš in razviješ zanimive poklice. Ti segajo od klasičnih, kot sta paladinski tank in coprnik, do alternativnejših, na primer 'landsknecht' – vitez, ki mu je moč pripisati alternativne sposobnosti, in plesalec, ki je med nindžo in zdravilcem. Nekateri samoumevno sodijo spredaj ali v zaledje, pri drugih pa razporeditev ni tako jasna. Drevo sposobnosti pri vsakem je razvejano, tako da je moč službe pohvalno peljati v to ali ono smer.

Udobje starosti

Je pa res, da sčasoma ugotoviš, da taktike in globine ni toliko, kot bi je lahko bilo. Oziroma bi je moralo biti za zahtevnejše igralce s kilometrino (zame :)). Čeprav te normalni sovražniki občasno presenetijo in špil vsebuje lepo zalogo šefov, pri katerih se je treba potruditi s pravilno izbiro dejanj ter dobrim tajmingom, gredo mimo ure, ko ne počneš drugega, kot da rutinsko tepeš gnusobice za EXP. Dejansko je moč na karti zarisati krožno pot, po kateri naj se druščina samodejno premika, in obtežiti gumb A na konzolici.

Škoda, kajti z nekaj več taktiziranja in manj grinda bi bil lahko špil odličen. Temnice kažejo obilico domišljije, pri pasteh moraš uporabljati pamet (recimo opazovati gibanje vidnih sovragov, ki gredo skozi luknje, ki te ne bodo poškodovale), dosti je stranskih temnic in srečuješ like, ki jih lahko začasno vzameš s sabo. Tudi nadsvet je tematsko razgiban, saj greš skozi različna okolja, od zelenega do arktičnega, in se ogibaš nevarnostim, kot so tornadi. In naposled je ozadni postopek privlačen na svoj enostaven način: raziskuj, s pobijanjem naberi izkušnje, denar in snovi, kar vse vložiš v razvoj likov in novo opremo, postani močnejši, podredi si obiskano ter brskaj naprej. Lahko bi bil boljši, a ni dvoma, da je Etrian Odyssey IV soliden klasičen frp.

79 *Sneti v mesto pritroga koš krokodiljih ledvic in jih zamenja za pivo.*
3DS | Nippon Ichi

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.

Krofasti vodoinštalater Mario ne nastopa le v poskakovalnih arkadah, saj dirka, brca žogo, tenisira, je namizen in igra frpjske vloge. S tem je pred četrt stoletja začel odvrtek Super Mario RPG za SNES. Iz njega nastala serija, kjer druži moči z bratom Luigijem in se je prek game boya in DSa kar uveljavila. Žal njena kakovost za resne igralce pada, saj je zmerom bolj namenjena otrokom okrog desetih let. Če ne obvladaš angleščine, in pri teh letih je najverjetneje ne, nastane težava, saj se zgodba gradi skozi prave zidove teksta, bistveno večje kot v Pokémonih.



Havajskoidni otok Pi'illo je nabito poln simpatičnih, farbovitih lokacij, kjer do onemoglosti kramljaš z lokalci in iščeš skrivnosti. Ta plat je kul.

Ko bi od štorije vsaj nekaj bilo, se ne bi usajal. Toda v slogu cenenih risank se veliko dogaja in nič ne zgodi, ko se Mario in Luigi potikata po rajskem otoku ter skušata priti do dna sanjavi zagati. Luškane prebivalce je treba rešiti nadzlobnjaka (ni Bowser, a zmajska sitnoba ne izostane), kar brata storita tako, da skozi portale v Luigijevih spečih mislih obiskujeta sanje. Naredita jih z opravljanjem nalog za prebivalce na otoku, ki ga gledamo od zgoraj in ga vedno bolj odkrivamo. Podnivoji, ki delujejo kot temnice v frpjih, opazujemo od strani ali v 3D in terjajo nekaj enostavnega ploščadenja. A več je raziskovanja in bojevanja, kajti Dream Team je v prvi vrsti lahkoten erpege.



V sanjske podnivoje se seliš skozi Luigijeve misli, saj si zeleni brko lasti edinstveno sposobnost, da je sposoben v trenutku zaspati kjerkoli.

Ko se Mario ali Luigi dotakneta na zaslonu vidnega sovražnika (naključnih spopadov hvala gobi ni), se preselita na ločen ekran. Postavita se na levo in capini na desno, nakar si druščini v tipskem slogu japonskih frpjev potezno izmenjujeta udarce. Samosvojost igre in serije je v tem, da se je treba napadom ogibati s skakanjem, medtem ko moraš pri napadanju z Mariem ali Luigijem za kar največjo učinkovitost pravočasno stiskati gumb za napad. Skok na glavo, seveda, saj so vezi s platformskimi koreninami jasne.



Ena od lahkotnih puzlic terja, da se na veliki drezini prevažaš po krožno potegnjenih tirnicah, pravilno obračaš svedra in z vrtanjem uničuješ skalovje.

Boj sam po sebi ni napačen. Težava je v tem, da se v teku več deset ur dolge igre komaj kaj razvije. Saj dobivaš nove variante orožij, nove veščine in raznolike skupne napade, kjer M & L denimo valita veliko žogo po prostoru, nakar nabrano zmečeta kanaljam v frise. A ti naskoki so dolgovezni in naredijo komaj kaj več škode. V drugi polovici kljub številnim vrstam simpatičnih sovražničkov igraš na domala enak način kot od začetka. Tudi zato, ker je špil zelo lahek, pač ustrezno desetletnikom. Slično je bilo v predhodniku, Bowser's Inside Story, le da je tu še huje.
Iz osredotočenosti na mladež izvira še ena zoprnija, in sicer stalno držanje za roko. Ne le glede poteka, ki je kljub navidez odprtemu otoku presenetljivo linearno, marveč stalnih, dolgih, sladkobnih tutorialov, ki se jih ne da sceloma preskočiti in skačejo na plan celo po ducatu ur. "No vidiš, tu je polica, nanjo prideš tako!" "Aha, tu je sovražnik, poraziš ga tako!" "Veš, skozi vrata prideš v sanjsko dimenzijo!" Nadležno.
Konkretna dolžina je ob takem dizajnu plus le za tiste, ki imajo radi rutino. Med njimi so tudi otroci, a kot rečeno, zaradi velike količine angleškega teksta je igra zanje neprimerna. Škoda, saj je barvita in vsebuje simpatične dele, kot je nekaj na izi ugank ter bojevanje s pacificrimovsko velikanskim Luigijem. **62** ***Sneti***
Nintendo ● 3DS

ANGRY BIRDS STAR WARS II

Izvirni Angry Birds so uspeli, ker je preprostost pritegnila vsakogar. Proženje tičev s fračo v zgradbe, po katerih so se skrivali pujsi, so skozi nadaljevanja le subtilno nadgrajevali z novimi mehanikami. Sta se pa kasneje v različicah za Facebook in Applovenaprave pojavili noviteti – perjad, močnejša od običajne, in nadgradnje frače, kar je izziv konkretno oljašalo. Le nekaj denarčkov si moral odriniti!



Bonusne podvodne stopnje imajo samosvojo fiziko. Na ptiče deluje vzgon, ki v zračnih mehurjih izgine. Bolj realistično kot gravitacija v Space.

Isto se zgodi v Star Wars II, ki navdih črpajo iz epizod I do III in prinašajo kar nekaj dobrodošlih novosti. Najpomembnejša je, da lahko prvikrat izbiraš med ptičjo – svetlo ali prašičjo – temno stranjo. Prva ima osemnajst različnih kljunastih likov, druga štirinajst. Vsaka žival ima samosvoje sposobnosti. Jar Jar Binks se zna z jezikom zanihati na težko dostopna mesta, grof Dooku meče žaromeč, mladi Anakin se vozi s podom. Večinoma imaš temno in svetlo inačico istega lika. Tako Qui Gong Jin maha z zelenim mečem, Darth Maul pa z znamenitim dvojnim rdečim. Igra beleži škodo, ki jo napraviš z vsakim od njih in ti na podlagi tega odklepa bonusne stopnje. Tudi te prinašajo noviteto: dogajajo se pod vodo, torej je fizika spet drugačna. Ptiči in les silijo navzgor, kamenje pada.



Nove sposobnosti izstreljenih kreatur so sicer zanimive, a zahtevajo še več pravočasnega dotikanja. To se mi zdi nepotrebno kompliciranje.

Četudi na vsaki stopnji dobiš omejeno število ptičev oziroma pujsov, lahko mednje vrineš katerega koli drugega z iste strani Sile, če ga imaš na zalogi. Nekaj ti jih špil širokogrudno pokloni na začetku vsakega sklopa. Za ostale pa boš odšteval viličaste ključe, ki jih dobivaš kot nagrado za dosežke oziroma jih kupiš z evri. Če jih nabavljaš v omejenem številu, niso dragi. Če pa bi hotel vse dobiti v trajno rabo, bo tvoja denarnica tanjša za nekaj stotakov. In še tedaj lahko vsakega premijca uporabiš le enkrat na stopnjo ...
Druga možnost so figurice, ki so jih po zgledu Skylanderjev izdelali v navezi s Hasbrom. Pravijo jim telepodi in jih postaviš na kamero telefona oziroma tablice ter jih poskeniraš. Tudi ta trik deluje enkrat na stopnjo. Prava stvar za zbiralce, čeprav pri nas v času pisanja še niso naprodaj. Bodo pa.
Star Wars II ima dosti dodane vrednosti, ki pa je podrejena postranski monetizaciji. Za preigranje in končanje igre ti na Androidu resda ni treba odšteti niti centa, medtem ko na drugih platformah plačaš tisti drobiž za igro samo. A mikrotransakcije znajo nanesti, kar je škoda, saj je špil soliden tudi brez njih. No, vsaj risanke na servisu Toons.tv so še vedno zastonj. Bodo menda ja naredili kako vojnozvezdno. **70** ***Quattro***
Rovio ● Android / iOS / WP



Napredka zgodbe smo deležni v stripovskih vinjetkah, ki se odklenejo vsakih pet stopenj. Jar Jar je edini, ki ga niso poptičili ali popujsali.

DOWNLOADED

Brez soležništva (peer to peer) si ne znamo več predstavljati spleta. Praktično ni računalnika, kamor se ne bi stekali torrenti, tako sandokanski kot zakoniti. Vendarle sistem P2P ni star niti petnajst let. Pričelo se je z gverilskim projektom fanta, ki je imel rad glasbo.



Slika je nastala, ko je bil Napster že pod rušo. Sean Parker (desno) se je vedno znašel in ima trenutno pod palcem dve milijardi dolarjev.

Zgodba o Napsterju, prvem servisu za izmenjevanje glasbenih datotek, ki je nastal leta 1999, je tipično hekerska. Nadebudni Shawn Fanning je v času, ko je bilo do datotek MP3 zaradi počasnih spletnih povezav nadvse težko priti, sanjal o programu, kjer bi filete prosto ponudil drugim uporabnikom, sam pa bi kak komad povlekel z njihovih računal. Kljub temu, da ni imel posebnih izkušenj s programiranjem, se je vrgel na delo, ki ga je tako prevzelo, da je pustil šolo. Če se mu je kaj zalomilo, je šel po pomoč k hekerskim kolegom na IRC, kjer je spoznal Seana Parkerja. Ja, taistega modela, ki ga ima večina za avtorja Napsterja, in človeka, ki je Facebooku prinesel milijarde. To smo videli v filmu Social Network, kjer ga je upodobil Justin Timberlake. Finančno ju je podprl Shawnov stric, ki je bil hkrati večinski lastnik podjetja. Večina poslovnih angelov namreč ni verjela, da bi ljudje kar tako dovolili brskanje po svojih diskih. Izkazalo se je, da smo vsi v duši po malem komunisti, če dobimo nekaj v zameno.
Scenarist in režiser Alex Winter, ki je dokumentarec spravil skupaj za glasbeni kanal VH1 v lasti MTV, se potrudi ostati nepristranski. Vse dogajanje okoli Napsterja, od zagona prek viška, ko ga je uporabljalo 26 milijonov ljudi, do nesrečnega konca, osvetljuje z vseh zornih kotov. Njegovi sogovorniki so domala vsi nekdaj zaposleni pri podjetju, na čelu s plahim Shawnom in ekstrovertom Seanom, predstavniki glasbene industrije, sodniki ter hekerji.
Četudi smo tisti, ki spremljamo industrijo, zaznali, kakšen kolosalni premik je napravil servis in kako je



Ustvarjalca South Parka sta najbolje ponazorila absurdnost boja ameriških glasbenih založnikov proti Napsterju. Taki prizori so se res dogajali.

vplival na sodobne elektronske tržnice, začenši z Itunes, si nismo mogli predstavljati, v kakšno paniko je tedaj padla glasbena industrija. Še zdaj komaj verjameš, ko to slišiš iz ust direktorja ene od založb ali nekdanje predsednica RIAA. Winter pa zna njihovo grozo postaviti ob tolpo mulcev, ki se ne zaveda, da piše prihodnost interneta. Oni so zapaničarili tedaj, ko so se pred njihovimi vrati s kupom papirjev in novinarjev znašli člani zasedbe Metallica, češ, da ropajo njihov pošten zaslužek. Usodnega konca naposled ne dojameš kot poraza. Kljub pravni farsi, ki je uničila Napster v izvirni obliki, so se fantje znašli drugače. Celo vase zaprti Shawn je milijonar, da o Seanu ne izgubljamo besed. ***Quattro***
Dolpotega ne boš našel v kinu, marveč tako, kot namiguje naslov. Film osvetljuje košček internetne zgodovine in ga kot Jokerjev bralec ne smeš izpustiti!

GRAVITY

Ni slabo leto za ljubitelje bolj razmišljujoče vrste ZFja. Najprej je presenetila evropska produkcija Cloud Atlas, zdaj pa smo dobili še osamljenski Gravity. Pod taktirko mehiškega režiserja Alfonsa Cuarona (Jaz pa tebi mamo, Otroci človeštva, najboljši Harry Potter), ki mi je zelo pri srcu, je nastajal kar štiri leta in pol. Se pozna – čeprav tudi v tem, da so izvirno vizijo vsaj malo zameglile želje studijskih kravatarjev.



Gravity so od prvega dne delali s 3Djem v mislih in res je to eden redkih filmov, ki globinskost izkoristi. Objekti, za katere se vesoljca grabita, niso le kozmetični!

Napadalcev s tujih planetov ne pričakuj, kar pa ne pomeni, da je film dolgočasen in da ni v tehnološki špici. Ko po nesreči v orbiti spremljamo boj za preživetje astronavta (George Clooney) in astronavtke (Sandra Bullock), zremo v resnično osupljive scene, ki temeljijo v resničnosti in so navdušile Jamesa Camerona. Tu ni žaromečev in krivinskih pogonov, le neusmiljeno realistična fizika, katere izvedbo je pohvalil izkušeni vesoljec Buzz Aldrin. Cuaronovo spretno rokovanje s kamero pa nam približa strah in krčevito bojevanje z elementi v človeku docela neprijaznem okolju. Dobesedno sem sedel na robu stola.
No, kljub spektakularnim akcijskim prizorom razpadanja vesoljskih postaj in čolničev je Gravity v prvi vrsti drama, ki se osredotoča na lika. Trapasta Sandra iz Hitrosti in Lepotice pod krinko je preteklost, takisto žigolo Clooney. Tu gre za zanimivi osebi ne več rosnih let, ki se bistveno razlikujeta v pogledu na svet. Ona je zaradi družinske tragedije izgubila voljo do življenja, on okoliščine sprejema take, kot so. Smrtno nevarne situacije ju razgalijo in iz njiju potegnejo najboljše.
Škoda, da gre Cuaron v tem – po mojem zaradi terjanja iz studia – občasno predaleč. Film je na trenutke hollywoodsko-ameriško herojski, že kar osladen, kar se ne sklada z železno sredico. A 80 milijonov vložka je bilo treba nekje pokriti. Po drugi strani pa se ne zapade v pretirano čustvenost, saj se glavna igralca v nasprotju s pričakovanji ne gresta romance, in je zadosti metaforičen ter večplasten, da bo ugajal zahtevnejšim gledalcem, ki jim je v srži namenjen. Obravnava tako psiho kot evolucijo, skozi vse pa je potegnjena rdeča nit: ko zmanjkuje kisika, je treba biti moški ali umreti. Ni čudno, da junakinja nima ženskega imena … ***Sneti***
Težnost tega pretežno remek dela že vleče v kina.

MACHETE KILLS

Zadnji film, ob katerem se nisem nehal smejati kakih sedem minut po uvodu, je bil prvi Machete izpred treh let. In glej, nadaljevanje to ponovi. Le da je uspeh težke, zdaj že kar kultne zajebancije na B-filme je Tarantinovega pobratima Roberta Rodrigueza opogumil, da je zamahnil širše. Tokrat mačeta ne seka le po zanikrnih eksploatacijskih pelikulah, temveč se loti več žanrov.



Ne zmrduj se nad slabo igro, ki je namerna, recimo pri Amber Heard, dočim Trejo pač JE Mačeta. Žal je v filmu premalo joškov. V trojki jih pričakujem kot zvezd.

Tega ti ni treba niti vedeti, niti razumeti, če se hočeš trapasto zabavati. Ko Machete Cortez, ki ga samoironično upodablja kozavi čefur Danny Trejo, raziskuje ozadje raketnega napada na ZDA, v ozadju razkrije mednarodno zaroto z jasnovidnim poslovnežem (Mel Gibson). Da to tega pride, mora rešiti kriminalca z bipolarno motnjo, se znebiti kameleonskega morilca, ki je zdaj Antonio Banderas, zdaj Cuba Gooding Jr. in zdaj Lady Gaga (resno), ter brutalno eviscerirati pol stotnije mehiških banditov in kloniranih vojakov, podkovanih v tekvandoju. Ko Trejo grdo pogleda, krogle luknjajo, glave frčijo in čreva bežijo, včasih na rotorje od helikopterjev. Nasprotno na kup letijo babe, naj bo to piratska Michelle Rodriguez, kuplerajska mamacita Sofia Vergara ali prevarantska miss Teksasa / skrivna agentka Amber Heard. Nekatere mu ponudijo vlažno češpljo, druge dež metkov iz naprsnih mitraljezov ter eksplozivnih izstrelkov iz revolveraškega strap-ona. Machete je pač kot komedija Zuckerja, Abrahamsa in Zuckerja, ki so jo dali na ringlšpil in ji vbrizgali poživila. Bržda tudi kaj močnejšega.
Največja težava tega bizarnega rompompoma je, da se ne zna osredotočiti. Dočim se je prvi Machete omejeval na B-filme, ta B v nadaljevanju postane Bond in še Star Wars, plus približno tri tisoč referenc na karkoli je Rodriguezu s kompanijo padlo na pamet. Tarantino zna poklone urediti bolje. Kljub temu pa je Machete Kills osvežilna margarita, pri kateri najbolj razočara cliffhangerski konec. Mačeta se bo namreč za razplet moral vrniti … V VESOLJE! ***Sneti***
To koristno predavanje za mesarje in preprodajalce heroina že špila.



Legende Velike nagrade

Ob pogledu na Joker 63 se LordFebo spomni časov, ko vozniki formule 1 niso bili le carji, ampak resnični drzniki in hazarderji. Leta 1967 namreč bolidi niso imeli niti enega zakrilca in na tleh jih je držala le božja volja.

Govora je seveda o Grand Prix Legends, na naši celini najbolj cenjenem izdelku grupe Papyrus. To izjemno in neponovljivo simulacijo smo igrali vsi, aktualnost pa je obdržala še celo desetletje. Česa takega med modernimi računalniški špili, ki v najboljšem primeru držijo eno sezono, ni več. Za nameček so bile formulščine tedi bolj pogoste, saj je Bernie licenco prodal vsakemu ponudniku. V tistem mesecu smo denimo opisali še dve: odlični F-1 World Grand Prix za nintendo 64, ki je dobil 90, in res slabi Johnny Herbert's Grand Prix za PC.

Oktobra 1998 smo denimo gledali filma X-Files in The Mask of Zorro, pričakovali smo Tiberian Sun (in Duka), na vrhu lestvine najbolj špilanih so bili Commandos, Unreal in Quake 2, Joker je ponosno izdajal tlačenko in po kafičih se je igralo Magic: The Gathering. Na slednjo temo smo takrat prelili res veliko črnila. V dotični izdaji smo med ostalim pametovali, zakaj je MTG boljši od seksa. (Ker vedno lahko najdeš nekoga za partijo. Ker se končanje igre Magica v desetih sekundah šteje za uspeh. Ker je celo priporočljivo menjati partnerje.) Gotovo smo nasmejali tistih nekaj bralcev, ki so poznali obe področji.

Poleg Urzine sage, nove edicije namiznega coprništva, nas je razveselila še ena noviteta: USB. Resnici na ljubo to vodilo ni bilo čisto sveže, vendar ga dotlej še nismo srečali. Tiskalnike smo z debelimi kabli povezovali v LPT-vrata, repe miši smo tlačili v PS/2-špranje, tipkovnice v sebi lastne DIN-vtičnice, druge vnašalne naprave pa so se sporazumevale skozi COM-priključke. Da bi vse to poenotila ena sama povezava, se nam je zdelo skorajda neverjetno. Toda če se ozremo na hrbtišča današnjih kišt, je tam še več različnih priključkov, kablovja pa je dvakrat več že ob računalnikih, kaj šele ob televizorjih. Toliko o tem, koliko je napredek prinesel k fengšuju.

V Jokerju 63 smo prvič pisali o LCD-monitorjih, ki seveda niso postali samoumevni še veliko let. Testirali smo analogne modeme s hitrostjo 56 kilobaudov (a ta enota sploh še obstaja) in, skoraj neopazno, grafično kartico s procesorjem riva TNT. Ta čip je edini jakostno konkuriral voodooju, izdelala pa ga je outsajderska firma Nvidia ...



Grand Prix Legends (93) v vsej svoji preprosti, a učinkoviti gloriji. Špil je vseboval sezono '67, ko so dirkale na kolesa postavljene cigare brez spojlerjev. Nimam pojma, s katere steze je tale posnetek, a sam najbolj pomnim drgnjenja južnoafriškega Kyalamija z zelenim lotusom. In s slovenskim volanom, ki je imel sklopko in je - vsaj tako se nam je zdelo - omogočal boljše štarte in popravke v ovinkih. Dobra ideja za anale ali rumplkamro.



Trirazsežne pretepačine pred petnajstimi leti niso demonstrirale le igralne globine, marveč so rabile predstavitvi tehnološke naprednosti. V **Dead or Alive** za PS1 so se tresle poligonske dojke, kar je zaščitni znak serije. Igra je seveda prejela 90, saj jo je opisal postaven heteroseksualen moški. No, pa tudi zato, ker se je kot bliskovitejša, neposrednejša inačica Virtua Fighterja igrala zelo dobro. Specialk z rabo bradavičk in avreol vseeno ni bilo.



Njega dni so visoke ocene padale dosti pogosteje kot danes. **Rainbow Six** je bil že tretja okrogla 90 v onem Jokerju, a strinjali se bomo, da zasluženo. Taktična streljanka je bila narejena na ohlapnem temelju knjig pisatelja Toma Clancyja, ki je bil hkrati ustanovitelj skupine, kjer so jo naredili. Ramboizem se je vedno končal žalostno, treba je bilo biti prikrit in precizen, pred stopnjo pa je bilo treba vpad soldatov načrtovati. Tudi takih ne delajo več.



Danes tepemo Pune in Galce v Total Waru, njega dni pa je bila znamenita starorimska serija **Caesar**. Tole je prizor iz trojke (90), ki je v osnovi antični SimCity. Ko je prišel na vrata Hanibal, pa se je bilo seveda potrebno bojevati in takrat se je igra spremenila v realnočasno strategijo. Počeli smo torej vse: zidali akvedukte in arene, se ukvarjali s puntarji ter pošiljali legije in prožili baliste nad neprijatelje. Barvito, globoko in nepozabno.



Že res, da za stvarnika tako popularnih večigralskih aren velja mod Aeon of Strife. A če bi kak ljubitelj Dote ali LoLa danes pognal **Magic and Mayhem** (90), bi se mu sistem zdel neverjetno domač. Igral si s čarovnikom, ki je lahko priklical pomočnike, širil coprniško knjižnico, kombiniral uroke in se na vsaki stopnji v realnem času udaril z drugim čarodejem. Meril si se lahko tudi z živim nasprotnikom, kar je bil v modemskem času dosežek.



Microprose je vedno veljal za strateško in simulacijsko hišo, zato od njihovih prvoosebnih streljank nismo pričakovali dosti. A **Klingon Honor Guard** (74) se je odrezal solidno, čemur je botroval Unrealov srček, ki je poskrbel tako za lepo podobo kot zadovoljivo umetno pamet. Opis je zapomnljiv zaradi popolnega vživetja v glavni lik, ki pripoveduje štorijo klingonski mladini ob tabornem ognju. Že tedaj je govoril, da je star. Kaj naj reče zdaj :).

243

GORKOTA, TOPLINA | PO UČINKU PLAČAN DELAVEC | DLAKA POD NOSOM | LANTAN | DESNI PRITOK DONAVE V BOLGARIJI | MESTO OB CERKNIŠKEM JEZERU | DELNIČAR

MAJHNA TABLA

PREDMET, NAMENJEN OLEPŠAVI

GLAS OB STRELU

LAHEN UDAREC S PRSTI | GERMANIJ

LOU REED | VRTNA ZAČIMBNA RASTLINA

PREBIVALCI GRČIJE | METRIČNI POUDAREK

NOBELIJ | PREBIVALEC LITIJE

FRIDOLIN | BABICA V PRIMORJU

JOKER - OKTOBER 2013 | NOVA VRSTA, ALINEA | ELVIS PRESLEY | BOMBAŽNA TKANINA | NIZOZEMEC | BIKOBORSKI VZKLIK | MERI AVSENAK | NADUŠLJIVEC | OČKA

KOST V NARTU | MESTO V MAKEDON.

AMERIŠKA ZVEZNA DRŽAVA

ŽENSKE Z DOLGIMI LASMI

OKRAJŠANO MOŠKO IME ADOLF | EMOCIJA | REŽISER JOSELIANI | VELIKAN ANTEJ

ANGLEŠKI POPEVKAR (TOMMY)

PREBIVALCI TRSTA | RIM. MIT. PODZEMLJE

RAK VLAŽ. PROSTOR., NAVADNI PRAŠIČEK | PRIPOVEDNO PESNIŠTVO

SENCA, SILHUETA

STARA MAMA | SKLEP. DEL SKLADBE

VRSTA ČEŠENJ | ČUD, NARAVA

ALFI NIPIČ

NEPONOVLJIVOST | DOLINA V JULIJCIH

SL. VESLAČ (IZTOK) | PODZEM. ŽUŽKOJED

... IN KRIK

ZDRAVNIK SMILJAN ROZMAN

PTIČI, KI NE MOREJO LETETI | NEZNANEC

VOZILO Z ENIM SEDEŽEM

NAŠ ARHITEKT, URBANIST (1884-1971) | LASTNOST KOVNEGA

STAREJŠI TIP AVTOMOBILA RENAULT

ČARMAN ANJA

Izžrebanci kražke: Jožek Zaletinger iz Jurovskega dola (Battlefield 3) in Jaka Porenta iz Celja (Bioshock Infinite). Geselj je bil: KIKLOPINJA LEELA.

Dobitniki najbolj legionarske strategije Rome 2: Štefan Žagar iz Slo. Bistrice, Samo Hočevar iz Ljubljane in Tim Jeraj iz Kranja. Rešitev je bila: FORTUNA.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do 7. novembrija.

KVIZNIK ZA VELIKO NAGRADO

Če parafraziramo star angleški pregovor, je formula 1 zadnja leta tisti šport, v katerem na progo spustiš dva ducata najboljših vozil, nakar je svetovni prvak Vettel. No, ljubitelji vemo, da je ta elitni avtošport dosti več, in smo za svoj prav pripravljeni sesti v dirkaški kokpit. Če že ne v pravega, pa vsaj v narisanega. Tudi vam ponujamo isto možnost, saj bomo podelili štiri izvode F1 2013 za PS3 in xbox 360, najnovejše dirkačine Codemasterjev, ki se ponaša z moštvi, pistami in dirkači aktualne sezone.

Če se hočete potegovati zanjo, boste morali dokazati formulastično znanje. Črke pravilnih odgovorov bodo dale končno rešitev, priimek znanega človeka iz ozadja F1-cirkusa, ki ga morate do 7. novembra vpisati v obrazec na Joker.si.



1. Katera bistvena sprememba bo doletela dirkalnike v prihodnji sezoni?
s) ročni menjalnik
x) dizel namesto bencina
w) 1,6-litrski motorji

2. Letos so moštva najbolj negodovala zaradi:
h) zanič gum
k) vremenskih razmer
y) Sebastiana Vettla

3. Odkar imajo licenco Codemasterji, igro izdelujejo za vse sisteme. Prej pa si jo je ekskluzivno lastil:
i) Sony
f) Microsoft
d) nihče. Bernie je bil razočaran nad nekakovostjo iger in pet let ni hotel prodati pravic.

4. Kdo je oče legendarne Microprosove serije formulščin Grand Prix?
r) Sid Meier
t) Geoff Crammond
u) Edward Grabowski

5. Grand Prix Legends velja za eno najbolj realističnih simulacij vožnje vseh časov. Popeljala nas je v zadnjo sezono, ko dirkalniki še niso imeli krilc. Katerega leta se je odvijala?
d) 1965
i) 1967
q) 1974

6. V 'klasični' izdaji letošnje igre F1 je poleg aktualne sezone kup avtov in prog iz preteklosti. Toda katere znane proge niso vključili?
i) Imole
b) Brands Hatcha
n) Nordschleife

7. Septembra smo si lahko pri nas ogledali film Rush, ki prikazuje rivalstvo dveh legendarnih dirkačev. Katerih?
t) Alaina Prosta in Ayrtona Senne
g) Nikija Laude in Jamesa Hunta
o) Michaela Schumacherja in Mike Häkkinena



Grič preminevanja

Spet je tisti dan v letu. Sedim na gričku, svaljkam cigareto in opazujem postave, ki hitijo med grobovi. Ta z motiko, oni s kanglo za zalivanje, tretji v gajbici nosi mačehe. Vsi mrzlično urejajo minimalne parcele, za katere plačujejo drago najemnino občini, da ja ne bodo sosedje imeli o čem govoriti. Vse mora biti brezhibno oprano, nasajeno, posuto s peskom. Marmor se mora bleščati, kljub temu, da se po nebu preganjajo turobni oblaki. Za bahave ikebane se zdi, da skušajo prevpiti druga drugo s kričečimi barvami in bohotnostjo. Svečarji si manejo roke. Ponoči bo pokopališče razsvetljeno, da bi lahko na njem pristal helikopter. Še posebej, ker podstavki ob vznožju grička tvorijo tak lep polkrog. Potegnem dim in zmajem z glavo.
Do večera bodo pridne mravljice izginile. Jutri jih bo zamenjala nepregledna množica. Suvali se bodo, si hodili po nogah, a ker bodo vsi lepo napravljeni, se bodo prisilili obnašati dostojno. Nato se bo naokrog sprehodil župnik v povorki, nekaj odžebral in vsi se bodo olajšano razšli. Konec predstave, vsaj do naslednjega leta.
Noč pred praznikom je nabita z neko nezemeljsko energijo. Ležim na vlažni travi in gledam v nebo. Okoli lune so oblačni kolobarji, torej bo jutri zoprno vreme. Pa kaj. Občutek dolžnosti ali nemara strah pred govoricami, oboje je močnejše od vremena. Pretegnem se. Kotiček očesa ujame senco, ki se smuka med kamnitimi bloki. Zamudnik? Ali nekdo, ki noče, da bi drugi vedeli?
Opazujem, kako poklekne pred neurejeno parcelo. Očitno nekdo še ni prav dolgo notri, tako da kamnosek še ni pripeljal okrasja. Ali pa nimajo denarja, da bi že za praznik okrancljali prostor, kamor so zaprli njegove ogorke.
Stekla je stran. Le neugledna svečka gori na robniku. A izmed vseh luči me ravno tista privlači kot veščo. Gledam jo kot uročen in zdi se mi, kot da njen plamen raste. Pomanem si oči. Kako za vraga? Ob sveči stoji prosojna postava in gleda v mojo smer. Vstanem, a stojim kot pribit na mestu. Moral bi ... kaj? Pobegniti? Iti postavi naproti? Mar ni le plod moje domišljije? Ali substanc, ki jih zvijam poleg tobaka?
Bliža se mi. Še vedno sem ves trd – kot da sem videl duha. No, zdaj končno razumem to neumno frazo. Ob meni je. Videti je kot klošar. Položi mi roko na ramo.
Jaz sem nihče. Ti si narobe. Vzemi.
Ne, ni me nagovoril. Besede so se pojavile v moji zavesti.
Postave ni več, kot bi zbledela v temo. Niti dojel nisem, kaj naj bi pomenile, ko se je pokopališče napolnilo s podobnimi postavami. Vse pokopališče, vključno z gričkom, na katerem sem še vedno stal kot lipov bog. Ene komaj zaznavne, druge dobro vidne, skorajda žareče. Hkrati pa me je napolnil neznosen občutek, da ne spadam tja.
Privid je kmalu izginil. Nato sem izginil še sam.

* * *

Vem, zdi se morbidno, a spet sedim na gričku. Kot da tukaj najdem uteho. Vsi me ignorirajo, preveč so zaposleni z zadnjimi podrobnostmi.
Pogled mi zaide na tisto parcelo. Zdaj je urejena in neka ženska srednjih let ihtavo drgne nagrobnik s sirkovo krtačo. Prav ji je, kar naj drgne. Kamen je umazan, kot da se ga vse leto ni nihče pritaknil. Na grobu ni plodne zemlje, le plošča in kamenčki. Pa prazna vaza in električna lučka. Bravo, stroške si zmanjšala na minimum. Vse leto ti ni treba hoditi sem. Zato le drgni danes, da ne boš jutri tarča posmeha.
Nocoj je prišla ista senca. Opotekala se je po potki in skoraj zvrnila na grob. Več kot uro je čepela tam in zdelo se mi je, da drhti. Najbrž tudi je, že nekaj dni je bilo mrzlo in zjutraj je padla slana. S svečo je imela toliko opraviti, da sem bil že prepričan, da je sploh ne bo mogla prižgati. Pa je na koncu le zagorel droben plamenček.
Tokrat ni šla stran. Ležala je na marmorju in objemala toploto, da bi v hladni sapi ne ugasnila. Nisem čustven človek, toda ko sem gledal nesrečno postavo, me je počasi napolnila žalost. In želja, da bi stopil do nje, je ne pustil same. Videti je bila, kot da ji v življenju dejansko ni ostalo ničesar več. In, kakor sem z grozo spoznal trenutek kasneje, ji je zmanjkovalo tudi življenja samega.
Hotel sem se pognati proti njej, jo spraviti k sebi, poklicati pomoč. A bil sem kot iz svinca, nepremičen, zgrožen. Plamen svečke je zamigotal v vetru in dokončno ugasnil skupaj z njo.

* * *

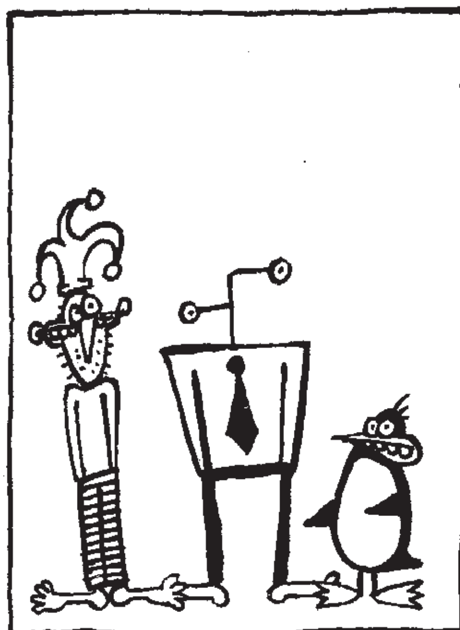
Spoštovana gospa X,
Ne morem opisati, kako zelo nam je žal, da se je pri našem delu prišlo do neodpustljive napake. Delavec je pomotoma zamenjal posmrtne ostanke vašega sina z drugim pokojnikom, kar smo ugotovili šele ob reviziji, ko smo primerjali serijske številke žar. Zato vas želimo obvestiti, da vam bomo povrnili vse pogrebne stroške in najemnino za grob in prevzeli žaro drugega pokojnika.
Žal vam ne moremo povrniti prave žare, saj je bil pepel raztresen po griču v skladu z željami naročnika drugega pogreba. Obveščamo vas tudi, da v tem primeru parcela št. … ni več vaša skrb in že imamo novega interesenta.
Če tovrstna ureditev ni v skladu z vašimi pričakovanji, se lahko vedno obrnete na našo odvetniško pisarno, telefon ….., od 8. do 12. ure vsak delovni dan.
Prosimo za razumevanje,

Pogrebni zavod Ž.

* * *

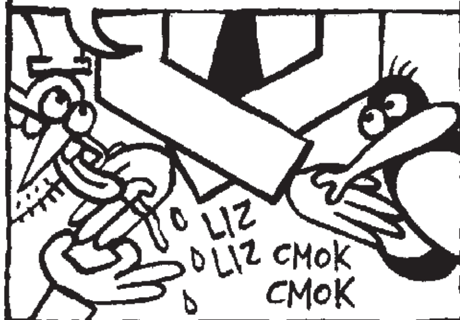
Tokrat nisem sam. Ob meni sedi ducat postav. Klošarji, hipiji, ugleden filantrop, dva samostanska brata. Eni so dobro vidni, drugi tik pred tem, da se razblinijo. Najprej jih nisem zaznal. Nato je nekdo prižgal svečo na kamnitem polkrogu in bilo je, kot da bi mi izpred oči potegnili tančico. Prepoznal sem Stojana, s katerim sva včasih bezljala okoli, nakar je šel na Nizozemsko. Druga sveča je bila od moje mame, ki je bila še vedno videti, kot da mi nikoli ni odpustila, da sem šel od doma in se uničil skupaj z drugimi igličarji. Ta je odstrnila še več duhov. Tako sem končno vedel, kdo je bila tista postava, ki je v temi hodila prižigat svečke.
Mirjana.
Jasno sem jo lahko videl. Sedela je na točno tistem nagrobniku, kjer je umrla. Kaj naj rečem, njeni starci imajo očitno nadvse bolan smisel za humor. Češ, sama si je izbrala, kje želi biti. Ob tem, kako izgubljeno je gledala naokoli, se mi je prav paralo srce. Iskala me je. Morda v omami celo mislila, da bo končno skupaj z mano. Mene pa ni bilo tam, kjer so rekli, da sem pokopan. Mahal sem ji, jo skušal priklicati, ji s čimerkoli pritegniti pozornost. A bila je preveč zmedena. Oči je imela, vendar ni videla. Jaz pa nisem imel glasilk, da bi me slišala.
Ko se je pričelo mračiti, me je končno uzrla. Prej je bilo presvetlo in neizkušena ni mogla vedeti, da stojim tam. Da jo čakam. Da ji imamo toliko povedati, toliko tistega, kar je ostalo neizrečenega v betonskih okostjih zgradb, na umazanih jogijih in med šusi čistega kemičnega užitka.
Skočila je s kamna in hotela steči proti meni, a se je na robniku ustavila, kot bi jo zadržal nevidni zid. Tudi sam sem stal na samem robu griča, stegoval roke proti njej in zaman upal, da bo pregrada popustila. Postala sva kot vzporednici, tako blizu, a brez upanja, da bi se kadarkoli srečala. Zdelo se mi je, da na njenem obrazu vidim solze. Zagrnil me je najtemnejši obup. Ta je počasi prerasel v grozo, ko sem opazil, da je pričela Mirjana bledeti. Z mano se je očitno dogajalo isto, saj je podvojila napore, da bi se iztrgala primežu groba.
Nato sem začutil nov val energije. Ob meni je stal menih. Držal me je za roko in se prijazno smehljal. Glej, ob robu Mirjaninega groba je žareča postava napravila isto. In tista poleg nje. Prav tako je frančiškan podal roko postavi, ki se je s svoje parcele stegovala v polkrog. Raznobarvna svečava se je umaknila postavam, ki so z vsakim sklenjenim členom žarele vse bolj. Ko se je krog sklenil, ni bilo treba besed. Vse misli, vsa hotenja, vse neizrečeno je steklo v obe smeri s hitrostjo rojstva vesolja.
Potem sem lahko stopil z griča. Mirjana se je pognala proti meni, menih pa me je še vedno držal za roko.
Vajina noč. Odpuščeno vama je.
Nisva si imela ničesar več povedati. Drug o drugem sva vedela vse. Spogledala sva se in pričela nositi sveče z vsega pokopališča v polkrog. Za vse, ki so jih ostali pozabili. Grič je zažarel svetleje kot sonce. Objeta sva sedela do jutra, ko so naju prvi sončni žarki razblinili v večnost.

Quattro

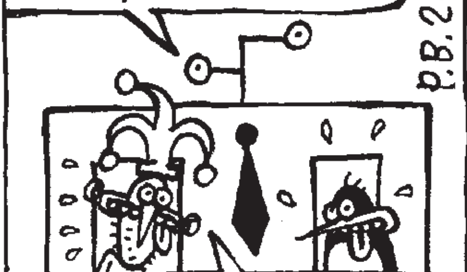


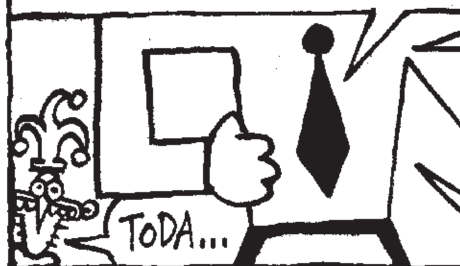

TI SI NEKAKŠEN BEBEC, TI IMAŠ PA PLOSKA STOPALA, ALI NI TAKO? JAZ SEM STROKOVNJAK IN VAMA LAHKO POMAGAM.
OH, DA! KONČNO, TO JE VELIKA PRILOŽNOST!
OH, DA! KONČNO NEKDO, KI RAZUME MOJO TEGOBO IN MOJO BOLEČINO!


DOBRO POSLUŠAJTA ZDAJ! NAJPREJ ZAHTEVAM, DA MI SVEČANO PRISEŽETA ABSOLUTNO ZVESTOBO TER SE DOŽIVLJENSKO POKORITA MOJEMU BLAGOHOTNEMU POKROVITELJSTVU IN AVTORITETI.
PRISEGAM! VSE PRISEGAM!
JAZ TUDI!


TAKO JE PRAV. POKAZALA STA, DA STA RESNIČNO ŽELJNA IN NEMARA CELO VREDNA ZDRAVILNEGA TRETMANA, KI VAMA GA BOM NAKLONIL. LAHKO POLJUBITA MOJO DLAN.
LIZ LIZ
CMOK CMOK


POJDITA ZDAJ IN S TOLE ZOBNO ŠČETKO TRIKRAT DNEVNO DO SIJAJA ZDRGNITA VSE SEKRETE V TEMLE POSLOPJU. TO SO VAJINA NAVODILA. PRIDEM NAZAJ ČEZ DVA MESECA.
DA, GOSPOD! ZAKAJ PA JE SAMO ENA ŠČETKA?
DA, GOSPOD!


ČEZ DVA MESECA...
NAZAJ SEM, FANTA! KAKO VAMA JE ŠLO? DAJMO, DAJMO, BOLJ POZITIVNO!
P.B. 2013
UH, TEŽKO. POLEG TEGA NE ČUTIM NOBENEGA IZBOLJŠANJA.


TAKO TOREJ. ZELO SEM RAZOČARAN NAD TABO. ALI VENDAR NE VIDIŠ, KAKO TE TVOJA LASTNA SLABOVOLJNOST IN TVOJ EGO ZAVIRATA PRI USPEHU? ODLOČI SE ŽE! POSTANI ZMAGOVALEC!
TODA...


DOVOLJ! TI, MALČEK, SI SE BOLJE ODREZAL, VIDIM. V ZNAK PRIZNANJA TI ZATOREJ PODELJUJEM CERTIFIKAT IN TOLE PERJANICO, TER TE POOBLAŠČAM, DA Z UPORABO FIZIČNE SILE ODSIHMAL NADZIRAŠ UČINKOVITOST IN NAPREDEK SVOJEGA KOLEGA.
NADALJUJTA. PRIDEM NAZAJ ČEZ TRI MESECE.
HURA!


HITRO, BOLJ HITRO, HA HA!
PREJŠNJA DVA MESECA SEM TO POČEL BREZ ŠČETKE. MOJ POLOŽAJ JE ZDAJ TOREJ ZNATNO IZBOLJŠAN. TAKO SEM SREČEN IN SPROŠČEN, JUHUHU HI HI HI



CHRIS HEMSWORTH
NATALIE PORTMAN
TOM HIDDLESTON
ANTHONY IN HOPKINS KOT ODIN
MARVEL
THOR
SVET TEME
MARVEL ENTERTAINMENT PREDSTAVLJA MARVEL STUDIOS CHRIS HEMSWORTH NATALIE PORTMAN "THOR: SVET TEME" TOM HIDDLESTON STELLAN SKARSGÅRD IDRIS ELBA CHRISTOPHER ECCLESTON ADEWALE AKINNUOYE-AGBAJE KAT DENNINGS RAY STEVENSON ZACHARY LEVI
TADANOBU ASANO JAIMIE ALEXANDER RENE RUSSO IN ANTHONY HOPKINS KOT ODIN SARAH HALLEY FINN, C.S.A. GLASBA CARTER BURWELL DAVE JORDAN JAKE MORRISON KOSTUMI WENDY PARTRIDGE MONTAŽA CONRAD BUFF A.C.E. MALCOLM JAMIESON
SCENOGRAFIJA CHARLES WOOD FOTOGRAFIJA KRAMER MORGENTHAU, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI NIGEL GASTELLOW STAN LEE ALAN FINE VICTORIA ALONSO CRAIG KYLE LOUIS D'ESPOSITO PRODUCENT KEVIN FEIGE SCENARIJ CHRISTOPHER L. YOST IN CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY
MARVEL
ZGODBA DON PAYNE
V KINU OD 31. OKTOBRA
www.cenex.si
REŽIJA ALAN TAYLOR
CENEX

iFruit

grand theft auto

FIVE



WILLEM DAFOE ELLEN PAGE

BEYOND

TWO SOULS™

quanticdream